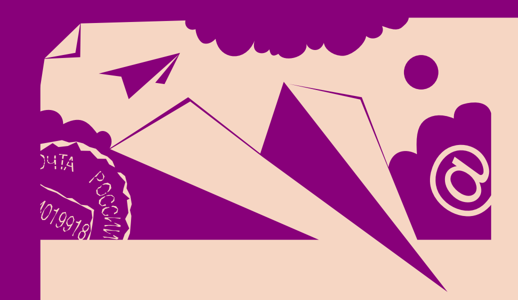


Beavis & Butt-Head Do U•Turok 2: Seeds of Evil•Close Combat 3•Rainbow Six: Eagle Watch

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ...



Спросите ПэЖэ

Dmitrii Zavalii <dima@icbsb.md> пишет:

Господин ЖэПэ, вы долбень!!! Пока доход!

Господин ПэЖэ отвечает:

Ну, что Вы, что Вы, зачем этот высокий штиль? Написали бы прямо: "Ты – долбень", а то миндальничаете тут... Не затрудняйте себя также пожеланиями дохода – он у меня и так есть. (задумчиво) До чего же разнообразна аудитория нашего журнала...

"dubrovin" <dubrov@ropnet.ru> пишет:

Здравствуйте, Господин ПэЖэ!!! Недавно меня подключили к Интернету и у меня возникли вопросы...

Господин ПэЖэ отвечает:

Увы, автор этого письма не одинок, многих наших читателей недавно подключили, и у них сразу же возникли вопросы. Много. Разных. Что такое Internet? Какие читкоды есть к игрушкам X, Y, Z и еще нескольким (список на два килобайта прилагается)? Как играть в WarCraft по Internet? Почему у меня все игры не устанавливаются, пишут "ошибка памяти" – и форматирование винчестера не помогает?

Люди, дорогие мои, не надо изничтожать во мне последние крохи веры в человечество. Ну, в самом деле, поймите меня правильно. Каждая минута, проведенная мной в копировании текста из очередного общедоступного источника в письмо очередного читателя, поленившегося заглянуть в нужное место самостоятельно – это минута, потерянная для общества. Одной статьей меньше, одной соблазненной симпатичной бабушкой в моей жизни меньше – кому от этого легче?

Как любят говорить буржуи, do your own homework! В смысле, если вам все (пиратские, разумеется, и потому к производителю не обратиться, да? но суть не в этом) игрушки говорят, что у вас ошибка памяти – может, все-таки, у вас ошибка памяти? Найдите поблизости специалиста, и пусть он эту самую память проверит. Если вы не знаете, как играть в игру – прочтите документацию, к ней приложенную, если надо – возьмите словарь и прочтите оригинал. Если нужны читы и хинты – читайте любимый журнал, в Game.EXE они публикуются, если игра старая – ройтесь в подшивках, наконец, если .EXE об игре не писал – залезьте в Internet (например на www.avault.com) и возьмите оттуда. И так далее и тому подобное... Рассматривайте меня как последнюю инстанцию и присылайте только умные вопросы. Пожалуйста!

Да, чуть не забыл – если вы жаждете задать-таки мне глупый вопрос и получить на него ответ – у вас есть два варианта: либо сделать его необычным (к примеру, на вопросы, заданные хорошим пятистопным ямбом, я отвечаю всегда, независимо от их содержания), либо того... наличными. Таксы пока нет, ибо желающих мало, но, разумеется, глупость вопроса должна быть прямо пропорциональна оплате.

"Tehmash" <tehmash@ppi.psc.ru> пишет:

Прошу подсказать настройки для игры в Quake 2 на вашем сервере (моя версия – 3,15)...

Господин ПэЖэ отвечает:

Версии иногда все-таки надо обновлять. Надо. Стиснуть зубы, взять новую версию (была на одном из наших компакт-дисков) и обновить. А потом идти на сервер и играть, как обычно.

"Lop Lop" <polinpc@hotmail.com> пишет:

Г-н ПЕЖЕ можно у вас узнать, где вы так дорого смогли продать свое пальто, чтобы купить 3Dfx...

Господин ПэЖэ отвечает:

Лоплопушка, я, конечно, богатый, но купить на деньги от продажи одного пальто такую большую и дорогую фирму, как 3Dfx лично мне не удалось – я пробовал. Если у тебя выйдет – поделись секретом, мне тоже интересно, как это делается.

"Нихаева Юля" <ulaj@jeo.ru> пишет:

Как жизнь молодая? А половая?

Господин ПэЖэ отвечает:

Это намек? Приходи сегодня вечером на сеновал. Кузнеца можешь не брать – у меня свой есть.

"Ахунов Фарит Галимзянович" <kiparis@dialup.mplik.ru> пишет:

Слуште вы такто Turoc'a 2 подзабяли у нас в городе между тем лежит full cd версия этого отвязного FPS. Помяните моё смово эта вещь мощнее НЕРЕАЛЬНОГО. дабы доказать мои утверждения смотрите на скрины с уважением GHOST...

(К письму приложено четыре мегабайта шотов – две копии одних и тех же (двух) картинок.)

Господин ПэЖэ отвечает:

Фарит, дорогой, спасибо! Одну копию я подарил нашему Главному, а вторую распечатал и повесил на стену. Жаль, третьей не было – я бы еще Скару подарок сделал. А вот фанатов Unreal, как показала практика, лучше не трогать – они жутко активные и больно кусаются.

Баланс и последовательность

Уважаемая редакция!
Только что получил свежий УЧУ. Во многом согласен с авторами практически всех писем, и это понятно – все мы играем и получаем удовольствие. Не хотел бы еще раз повторяться о балансе субъективности и объективности в ваших обзорах, поскольку в разных вариациях эта тема присутствует везде. Но ключевое слово, все-таки – это баланс. Баланс и последовательность.

У вас очень часто имеются с этим проблемы. Причем если баланс находится на совести прежде всего авторов статей, то за последовательность отвечает главная редакция.

Если открыть ваши журналы за этот год и попытаться понять, кто претендент на Игру года в номинации "FPS", то перестаешь понимать, каким образом, вы формируете эти списки или просто упоминаете об играх-кандидатах.

Да, в этом году были SiN и HL, и тем более – Thief. Но вопрос: куда вы подевали Unreal?! Ведь именно вы поместили его на обложку, отвели дюжину страниц под хвалебный комментарий, и сам г-н ПэЖэ с высоты своего опыта и бездны своей мудрости выразил одобрение этой игре.

И что? После этого у вас как будто произошел провал в памяти (или во времени), и вы вдруг перестали понимать, что год начинается не в августе и сентябре, а все-таки в январе, и Unreal, вышедший весной, свободно затыкает за пояс и несколько недоделанного SiNa (упаси меня бог бросить камень в огород Levelord'a), и очень интересного (да!) HL. Именно Unreal первым в этом году показал настоящую графику (лучше любой другой!), захватывающий сюжет (ничуть не хуже, чем в HL!) и потрясающий геймплей (на уровне мировых, то есть собственных, стандартов).

Именно г-н ПэЖэ нарисовал жирный оранжевый крест на Q2 в single player и поставил Unreal на должное место. К вашим сединам взываю я, о великий! Не дай надругаться над святыми чувствами!

А если серьезно, то, несмотря на то что вы легко можете обвинить меня в субъективности и назвать мое письмо соплями обиженного "анрыловца", есть одно НО.... Именно то, с чего я начал, – последовательность! Именно вы восторгались Unreal'ом, именно вы возносили ему почести всего полгода назад, а теперь наперебой повторяете мантру "Half-Life – SiN – Thief".

Похоже, что кризис лишил вас возможности просто открыть свои же журналы, найти в них лучшую игру номера и потом вабрать одну из двенадцати. Но не из трех...

Андерс
(a_kuzmenko@hotmail.com, Одесса, Украина).

***Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)*:**
Дорогой Андерс, можно мне как одному из представителей "главной редакции", отвечающей за "последовательность"... Тем более что у Г-на ПэЖэ, вашего бывшего любимца (ведь он воспел "Вора", а значит – предал великое дело Unreal'a! я правильно формулирую?), сегодня плохое и даже в чем-то хулиганское расположение духа – см. его безобразные (снаружи, но бесконечно добрые внутри) ответы на письма выше. Так вот, о "последовательности". Знаете ли вы, что: 1. Мы ВСЕ, включая пресловутого Василия, отвечающего за рейтинги, очень любим Unreal? 2. Когда случается свободная минутка, мы, само собой, играем в локальной сети и играем – вот уже полгода – только в него, в "Нереального"? 3. Мы от чистого сердца номинировали (у вас это называется "формировать списки") его по трем призовым позициям – "Игра года", "FPS года" и "Многопользовательская игра года" (см. "Народный хит-парад-98, #1'99)? 4. Александр "Скар" Вершинин завел себе новую, вторую, собаку, которую назвал Unreal (и теперь у него дома два боксера-людоеда DOOM и ОН-САМЫЙ)? 5. Unreal ни разу не был первым в довольно-таки показательном Internet PC Games Top 10? 6. Ваши земляки (украинцы, Андерс) ВСЕГДА голосовали за Unreal лучше не только русских компьютерных бойцов, но и американцев? 7. Мои земляки (дорогие россияне) всегда ЛУЧШЕ и БОДРЕЕ ВСЕХ голосовали за Half-Life? (См. об этом одну из новостей в разделе "Game-информбюро".)

Нет? Так знайте.

А если серьезно, то... Дорогой Андерс! Мы ничего не можем с собой поделать, но очень хорошая игра Unreal нравится нам чуть-чуть меньше названных вами блестящих игр... Простите нас, если сможете, а мы, в свою очередь, простим вас – за не слишком корректные выражения в адрес наших самых-самых. Дорогой Андерс! Любите ли вы свиной хрящик?

Его молчал

На счет поутихшего дискуса об УЧУ. Я молчал ...потому что надеялся что купленный Январский все исправит. Я молчал ...читал его до последней Рекламы. Я молчал ...инсталил все до последней шараварные проги а диске.

У-Ж-А-С!!! Был такой журнал ...назывался он Магазин Игрушек. И работали в нем умные люди. И придумали они идеальный "Размер и Форму" журнала. Этим он и отличался от других. И что же? Все изковеркали. Дизайн содрали с PCGamer'а. Попса ...у что самое страшное!!! – На последней странице ЧИТЫ!!! Этого я не прощу. Екзе, который всегда гордился своей непокобелимостью по отношению к читам, сам встал в стройные ряды читероподобных приставочников. Скоро наверное начнем описывать DreamCast и вопить о крутизне PSX.

Диска-МРАК. На хрена нужно 170 Мегов мусорного шаровара? Ну тетрисы кинули, ну арканоид к ним в придачу. Но не все же подряд. Диск-вершина тормознутости. А ведь скажут: "Нефиг с гнилой тачкой за стабильные диски садиться..." С каких пор 333/64/32X есть гнилая тачка? Мррррааак.

Статьи недоделаны ...я так понял, что Вершинин дальше второй миссии на момент написания рецензии к карме2 не прошел. А жаль. А крику то было.

Без малейших признаков оставшегося уважения

GaudeamUS ("iimortal elefant" gaud@chat.ru)

P.S. Крокодил Маст Дай. Долой Цензуру на форуме.
P.P.S. Я скромный ...поэтому лудшего писма года мне хватит.

ВНИМАНИЮ ПОДПИСЧИКОВ GAME.EXE!

Дорогие друзья!

То, о чем так долго, начиная едва ли не с приснопамятного 17-го августа, говорила вся пресса, всетаки произошло: в самое ближайшее время по всей стране пройдет ПЕРЕПОДПИСКА практически на все периодические печатные издания.

Данная не очень-то приятная (и для читателей-подписчиков, и, поверьте, для нас, журналистов), но необходимая акция будет проводиться ЦЕНТРАЛИЗОВАННО, по согласованию с Федеральным управлением почтовой связи, подписными агентствами, Конфедерацией обществ потребителей и Министерством антимонопольной политики. Причины ее очевидны для всех: подписка на 1-е полугодие 1999 года проводилась уже после кризиса, то есть после глобального обесценивания рубля (продолжающегося по сей день), к тому же средства от подписки газеты и журналы получили в лучшем случае только в конце декабря. И средств этих, увы, может хватить, опять же в лучшем случае, лишь на выпуск и доставку двух-трех номеров вместо положенных шести...

Журнал Game.EXE, чья подписка на месяц в 1-м полугодии-99 стоит 12 рублей (без учета стоимости доставки до почтового ящика) и в принципе не может покрыть многократно возросших затрат на издание, в числе других изданий Издательского дома "Компьютерра" принял решение обеспечить обязательную доставку номеров подписчикам вплоть до нынешнего марта (включительно). Чтобы получать журнал и в дальнейшем, а именно в апреле–июне, вам необходимо вновь подписаться в своем отделении связи по каталогу **"Изменения в т.1 Объединенного каталога "Подписка-99"** на второй квартал 1999 года". Данный каталог появится в отделениях связи уже в феврале.

Стоимость подписки на Game.EXE с апреля составляет **30 рублей на один месяц**.

Кроме того, напоминаем вам, что подписчики 1-го полугодия получают журнал БЕЗ ДИСКА CD-ROM (распространение диска условиями подписки не предусматривалось). В этой связи мы еще раз настоятельно советуем тем подписчикам, которые ХОТЯТ получать журнал с диском, не возобновлять подписку на почте (иначе говоря, не переподписываться), а оформить ее через редакцию. Условия редакционной подписки публикуются рядом – см. "Бланк заказа" на стр.1 этого номера.

С уважением,

Служба распространения и подписки издательского дома "Компьютерра"

Редакция Game.EXE

Он живой и светится...

...Очень добрые и – как это сказать? – правильные слова сказаны вашим журналом о Redguard. Приятно, что Наталия Дубровская, автор рецензии, их нашла. Но более всего я рад, что RG не отдали на поругание (или изругание) Скару или ПэЖэ – по старой даггерфольской памяти. Такая вот парадоксальная игрушечка – квест квестом, но любителю The Elder Scrolls в нем особенно приятно. Как писал кто-то на форуме, "если хочешь понять, как же НА САМОМ ДЕЛЕ все эти расы выглядят, то..." И вправду – там ведь есть все. Редгардов – куча, что понятно. Норд один – Тобиас, который в кабаке сидит. Бретонец имеется – это и есть тот самый алкоголик, Крендалл. Аргонец уже упоминался. Высших Эльфов в игре даже двое – лавочник Геррик и смотритель обсерватории Эразмо, истерик и неврастеник. Темного Эльфа пропустить трудно – это главный после Риктона злодей, кровавый убивец Драм.

Девочка, которая работает продавцом снадобий в Магической Гильдии, – из Лесных Эльфов. Конечно, события из Daggerfall там упоминаться не могут – действие происходит за 400 лет до того, зато текстура, которой оклеены стены в Гильдии Магов, в точности повторяет таковую из Daggerfall. А главный архимаг постоянно бухтит, что ему надо готовиться к поступлению в Battlespire. Пустячок, а приятно. Консистентно, я бы сказал. Непротиворечиво. Качество, которым обладает не всякий фэнтезийный мир, – он живой (и светится). За это разработчикам из Bethesda можно простить все – баги, аппаратную несовместимость, пресловутое "падение в пустоту"... В этот мир хочется верить. Если у садовницы Марии визгливый голос – это не плохая озвучка вовсе, просто она такая вот нудная. Не всем же иметь приятный баритон... А еще саблей можно бутылки на столе бить!

Есть в RG один персонаж, второй после Сайреса, которого никто никогда не видел, – оператор. Да-да, тот, который с камерой. Личность это разносторонняя и творческая, все время пытается сделать, как (ему кажется) лучше. И, надо отдать должное, зачастую ему это удается. На вольном воздухе и в больших залах операторская работа вообще безупречна: удачные ракурсы, во время боя удобный общий план, когда заходишь в комнату с чем-то важным, оператор делает быструю панораму. Еще одна приятная манера – когда в одной комнате, к примеру, нажимают на кнопку, а в другой открывается дверь, – это тут же показывают. Немного хуже "оператор работает" в закрытых помещениях – когда Сайрес стоит спиной к стене, камера зачастую смотрит вертикально сверху – ему на макушку. По-своему неплохо, но может стоить жизни, если супостат поблизости. Случается также, что камера пялится в направлении Сайреса, но напрочь игнорирует колонну на дороге. Тяжко сражаться вслепую, на звук мечей, а грамотно отступить тоже не всегда получается.

Любопытно техническое исполнение Redguard. На коробке написано, что требуются Windows 9x, и это чистая правда – требуются. Под ними и только под ними работает... процедура инсталляции. Сама игра – самое настоящее 16-битное приложение DOS, со всеми подобающими онерами. Звуковых карт на шине PCI мы не любим, других акселераторов, кроме Voodoo, Redguard не знает и знать не хочет – какой еще DirectX под ДОСом! Нажатие Windows key (это тот, что между Ctrl и Alt) во время игры в половине случаев ее намертво вешает. Но (глаза светятся нездоровым фанатизмом) это мне не омрачает! Вот...

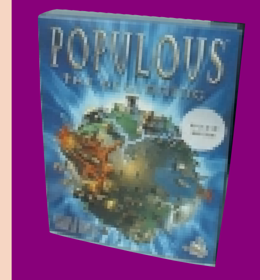
Да! Ура! В Съединенные Штаты им. Америки доплыл-таки первый номер любимого .УЧУ! Спасибо "дорогой редакции"за то, что вы есть, и за то, что не забываете нас, зарубежных! Не обманул-таки пройдоха Камкин...

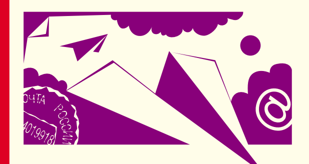
~NetLord (sevaa@sprynet.com)

***Игорь Исупов*:**

Алаверды, добрый человек Нетлорд: лично я больше всего люблю читать именно такие письма – когда открываешь его, а у него строчки "живые (и светятся)". Честно-честно. Когда славословят – за дело! исключительно! льстецы маздай! – обожаю; когда честят – с умом и знанием предмета – кривлюсь, бывает, маюсь, язва открывается, на языке наворачивается плохое – но все равно питаю слабость; а вот когда читаю ВСАМДЕЛИШНОЕ, ИСКРЕННЕЕ и ДОБРОЕ (как у вас), к рождению которого хоть чуточку, но имеешь отношение (не о себе, естественно, а о журнале в целом и критикессе нашей, которая так счастливо с вами совпала), – просто таю. В том смысле, что не только "тащусь", но и "слабею". А где слабость – там и подарки. Немотивированные. По большей части. Но – от души. Ей-ей.

*Так разрешите, дорогой тов. Тильда-Нетлорд, назвать ваше письмо Письмом месяца и наградить вас сувениром... не отнекивайтесь, это у нас традиция такая... второй месяц уже... только вот чем бы, елки зеленые... у вас ведь в Америце все еще изобилие, верно?... Ага (эврика? – она), придумал. **Populous: The Beginning** от Bullfrog/EA. Блокба$тер такой. Сам люблю и другим советую. Особенно полностью локализованную (само собой, локализованную официально) русскую версию от московской компании "Софтклаб". Очень хочу надеяться, Сева, что она вам ничего не омрачит. Пишите еще!*

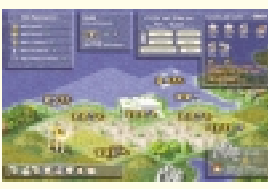




ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ... 1



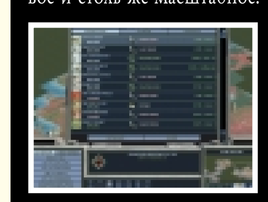
GAME-ИНФОРМБЮРО 6



В ЦЕНТРЕ 34



ivilization. Игра, заслужившая свое название. Одна из... к черту, величайшая стратегия всех времен и народов, за годы активной эксплуатации ни на йоту не потерявшая привлекательности и остроты. Игра продержалась восемь лет с минимальными изменениями, разошлась тиражом в два миллиона копий и принесла MicroProse 60 миллионов долларов. Приближается новый век — не пора ли человечеству отправить старушку на заслуженный отдых и сделать что-нибудь новое и столь же масштабное?



В поисках третьей цивилизации

Похоже, золотой век гениальных игр закончен, претендентов на престол много, и даже дудушке Сиду Мейеру придется вставать в общую очередь.



ACTION 45

СТРАТЕГИИ 58

КВЕСТЫ 75



СИМУЛЯТОРЫ 81



ЖЕЛЕЗО 86



ВПРОК 94

Rainbow Six: Eagle Watch

стр.70

Beavis & Butt-Head Do U



Turok 2

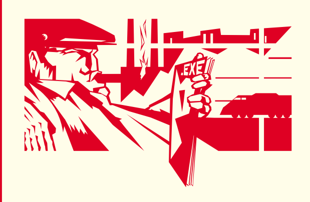


Close Combat 3



Worms Armageddon





In This Issue

Cover Story

In Search of the Third Civilization: What's Next?

For the past eight years, the word **Civilization** has been thrilling strategy gamers all over the world. With the new millenium approaching, will there be a game worthy of the 21st century? The long-awaited Civilization III may not make it into this world. MicroProse has been experiencing serious problems with fresh ideas. Sid Meier left for Firaxis in search of artistic freedom and passed SMAC to Brian Reynolds. Bruce Shelley eliminated the End Turn button and for the second time is trying (successfully!) to replace it with a clock face. Activision attempted to buy the Name and doesn't give up its intention to make The right Civilization. However, all of them forgot that the game's fans have grown up and are toiling on their own Civilizations. The golden age of ingenious games is over, the number of contenders is growing and even Grandgather Meier will have to stand in line to enter the race.

Today, we speak about different Civilizations of the past, the present, the future, and about the Game of our dream. Starting with a preview of **Civilization: Call to Power**, by Activision (review will follow in March), we take a closer look at **Sid Meier's Alpha Centauri**, by Firaxis/Electronic Arts. What an ambitious project of cosmic scale with an unprecedented difficulty and a thick manual! It became a more refined version of Civilization with endless strategic combinations. A true celebration for gourmets. **Brian Reynolds** and the members of Firaxis team share their experience while working on SMAC.

Action

Editorial discussion focuses on different game gadgets, such as input and control devices, that are believed to help gamers achieve better results in their favorite action games. Mr. PG offers several of his favorite configurations scripts that will enhance your quaking capabilities.

Worms Armageddon, by Team 17/MicroProse, is yet another great time killer! Worms expansion is unstoppable and wa are already anticipating Worms 3D.

Turok 2: Seeds of Evil, by Iguana/Acclaim, this technologically enhanced sequel doesn't seem to offer more gameplay compared to the original. However, we will still play it while waiting for the Game of our Dream.

Strategy

What is the future of strategic games? Will there be any technological and gameplay revolutions? What it takes to make a successful full 3D on-line strategy game? Or is it worth the effort?

Close Combat 3: The Russian Front, by Atomic Games/ Microsoft, will become a challenge for the Russian gamers who know the history of the past war from school and from their grandfathers. A few innovations in the successful CC series, such as the Russian winter, will be no surprise to us, however the AI made us solve the problem of who is dumb and who is dumber. What is good for an American is … for a Russian. Period.

Rainbow Six: Eagle Watch, by Red Storm Entertainment, is an excellent add-on to the game that already received Our Choice! Another breathtaking gaming experience.

Adventure

Editorial discussion focuses on the tendencies in the development of adventure games and the future of the genre. Is the genre trapped in the arms of cynical publishers? Will this downfall end any time in the future?

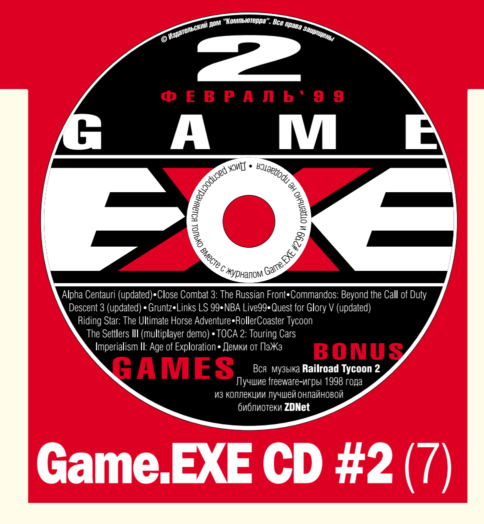
Beavis and Butt-Head Do U, by GT Interactive, demonstrates that anyone of us can sometimes find oneself in the shoes of this universally known couple of stupid dudes and even win. A great attraction for true lovers of B&B and a nice little adventure for the rest of the world. Are you ready for a rude joke?

Simulators/Sports

A great sim is something that combines the best of different genres, isn't it? What is so nice about the unfinished business?

Hardware

Don't you think that it's time to get yourself a CD-writer? This month we tested IDE and SCSI CD-R and CD-RW drives. **HP CD-Writer Plus 8100i** received **Our Choice!** and **TEAC CD-R55S** got our **Special Prize**.



Game.EXE CD #2 (7)

Демо-версии игр

Sid Meier's Alpha Centauri (улучшенная демо-версия), Firaxis Games/Electronic Arts•**Close Combat III**: **The Russian Front** (trial version), Atomic Games/ Microsoft•**Commandos: Beyond the Call of Duty**, Pyro Studios/Eidos Interactive•**Descent 3** (улучшенная демо-версия), Outrage Entertainmentm/Tantrum (Interplay)• **Gruntz**, Monolith•**Links LS 99**, Access Software•**NBA Live 99**, EA Sports•**Quest for Glory V: Dragon Fire** (улучшенная демо-версия), Sierra•**Riding Star: The Ultimate Horse Adventure**, Blue Tongue•**RollerCoaster Tycoon**, Chris Sawyer Software Development/MicroProse/Hasbro Interactive•**The Settlers III** (Multiplayer Demo), Blue Byte•**TOCA 2: Touring Cars**, Codemasters•**Imperialism II: Age of Exploration**, Frog City/SSI•**Демки от ПэЖэ**

Патчи к играм

Baldur's Gate•**Caesar** III•**Descent** 3•**European** Air War•**Falcon** 4•**Gangsters**: Organized Crime•Half-Life•**Luftwaffe** Commander•**Need** for Speed 3•**Power**Slide•**Railroad** Tycoon II•**Top** Gun: **Hornet's** Nest•**War**gasm!

Утилиты

RegMonEx•Bookmark Converter•Wallpaper Changer• The Bat! 1.19•Wintune 98•ClipMate• Trouble In Paradise•DirectX 6.1

Бонус

Вся музыка **Railroad Tycoon II** (автор музыки Jim Callahan, © PopTop Software, Inc., 1998)

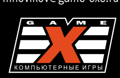
50 самых популярных freeware-игр 1998 года из коллекции ZDNet Software Library

Реклама в номере



ООО "Издательский дом "Компьютерра" — Computerra Publishing House

Издатель — **Publisher**
Михаил Новиков — Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru



Номер 2 (43), февраль 1999 г. В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine" — Issue 2 (43) February, 1999 Published as "Магазин игрушек/ Games Magazine" in 1995-96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8 Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 Факс: (095) 956-1938, 956-2385 — 2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russia Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263 Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

Редакция — **Editorial Board**

Главный редактор — **Editor-in-Chief**
Игорь Исупов — Igor Isupov
garry@game-exe.ru

Арт-директор — **Art Director**
Гамлет Маркарян — Hamlet Markarian
hamlet@computerra.ru

Заместитель главного редактора — **Senior Editor**
Наталия Дубровская — Natalia Dubrovskaya
ndubrovsk@game-exe.ru

Редактор отдела стратегий — **Strategy Editor**
Олег Хажинский — Oleg Khazhinsky
oleg@game-exe.ru

Редактор отдела Action-игр — **Action Editor**
Господин ПэЖэ — Mr. PG
pg@game-exe.ru

Редактор отдела симуляторов — **Sim Editor**
Андрей Ламтюгов — Andrei Lamtiugov
andrey@game-exe.ru

Редактор отдела квестов и логических игр — **Adventure & Mind Games Editor**
Наталия Дубровская — Natalia Dubrovskaya
ndubrovsk@game-exe.ru

Редактор отдела RPG — **RPG Editor**
Александр Вершинин — Alexander Vershinin
versh@game-exe.ru

Редактор отдела игрового железа — **Hardware Editor**
Николай Радовский — Nikolay Radovsky
nradov@game-exe.ru

Дизайнер — **Designer**
Денис Гусаков — Denis Gusakov
dgusakov@computerra.ru

Корреспонденты — **Writers**
Х.Мотолог — Kh.Motolog
Роман Косенко — Roman Kosenko
Frag Сибирский — Frag Sibirsky
Михаил Судаков — Mikhail Sudakov
Михаил Калинченков — Mikhail Kalinchenkov
Андрей Ом — Andrei Ohm

Веб-редактор — **Web Editor**
Oldie — Oldie
oldie@game-exe.ru

Веб-мастер — **Web-master**
Андрей Карасев — Andrei Karasev
webmaster@game-exe.ru

Рекламная служба — **Advertising**
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 — Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Галина Рогозина — Galina Rogozina
grog@computerra.ru

Служба распространения и подписки — **Sales, Distribution & Subscription**
ЗАО "Компьютерная пресса" — Computer Press
Тел.: (095) 232-2165 — Tel.: (095) 232-2165
kpressa@computerra.ru

Техническая поддержка — **Technical Support**
Евгений Васильченко — Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать — **Printer**
SCANWEB OY, Finland — SCANWEB OY, Finland

Тираж 30000 экз. Цена свободная — Circulation 30,000 copies

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации # 015835 — The magazine is registered with the State Committee of the Russian Federation for the Press Registration certificate #015835

Учредитель — **Founder**
Дмитрий Мендрелюк — Dmitry Mendreliouk



Царство тотальных аннигилянтов

НАСИЛИЕ В СТИЛЕ ФЭНТЕЗИ

TOTAL ANNIGILATION: KINGDOMS

CaveDog
www.cavedog.com
GT Interactive
www.gtinteractive.com
Весна 1999 г.

Скажем честно, факт продолжения (а с хронологической точки зрения — начала) легендарной "Тотальной аннигиляции" требуемого фанатизма не вызывал. Продюсер и главный придумщик TA Крис Тейлор CaveDog оставил в покое, со времен великой октябрьской RTS-революции прошло, почитай, полтора года, мода на "трехмерность" миновала, да и вообще, ребяты, C&C-клоны уже в печенках сидят.

Год назад **TA:Kingdoms** представлялась мне наскоро слепленным ремейком первой части в фэнтези-интерьере, попыткой заработать еще немного денег на поклонниках WarCraft и фанатах Total Annihilation. Сегодня говорить о "наскоро слепленной" игре уже некорректно — выход "Королевств" откладывался и не раз. "Работают, гады", — думали мы. Недавно авторы объявили конкретные сроки выхода и дружно нарушили обет молчания, — мы узнали о проекте много интересного и теперь рассказываем вам.

Покойный TA, признаемся, не был ангелом. Люди жаловались на жестокие системные требования, ругали "мертвый" рельеф, мечтали о толковом сюжете и роликах между миссиями, костерили на чем свет баланс сил (а точнее, его отсутствие) и пытались разобраться в куче-мале совершенно однотипных юнитов. В CaveDog, оказывается, не только зачитывались хвалебными статьями в прессе и складывали в кубышку заработанные денежки, а еще и внимательно изучали критику, недостатка в которой не ощущалось. Год с лишним разработчики "принимали меры". И вот что получилось...

РОМАН В ЛИЦАХ

Даже самый верный фанат TA признает, что сюжет мог бы быть и поярче. Брифинги между миссиями ограничивались десятком сухих строчек на неродном языке и демонстрацией унылого пейзажа через амбразуру. Гений местных 3D-аниматоров мы даже не обсуждаем — модели в TA-мультиках школьники могут соорудить на второй день знакомства с 3DS MAX.

Поэтому первое, что сделали в CaveDog, начав работы над Kingdoms (нет, не уволили 3D-художников), — вплотную занялись сюжетом. Сказочная история из жизни четырех государств развернется перед нами в 48 главах-миссиях. Действующих сторон будет, совершенно верно, четыре, но кампания... только одна. Как так? В игре нельзя выбрать "расу", мы начинаем в качестве правителя одной из стран, а извилистый сюжет заботится о том, чтобы в процессе игры жизнь заставила нас "переметнуться" и на другие стороны. В итоге исчезает противостояние "хороший-плохой". Игроку поневоле приходится вживаться в различные образы, и он наблюдает за событиями с разных сторон.

Однотипные TA-миссии "построй базу и убей всех на карте" сменились более интеллектуальными задачами. Спасти нужного человека из лап врага, перехватить важный груз, отбить атаку — заметное сходство с Myth усугубляется еще и тем, что некоторые юниты захотят последовать за вами из одной миссии в другую — вместе с накопленным опытом, разумеется.

ЧЕТЫРЕ, И ВСЕ РАЗНЫЕ

Словно в отместку селекционерам из Blizzard, CaveDog'и создали аж четыре различные расы. Причем, если в TA позднего периода юниты Arm и Core разнились лишь цветом, в "Королевствах" каждая сторона является носителем неповторимого национального шарма и принципиально отличается одна от другой. Авторы обещают, что среди 160 действующих лиц (по 40, значит, на сторону) мы не встретим ни одного похожего персо-



Заезженная классика

ROAD WARS

Intense Entertainment
www.intense-games.com
Март 1999 г.

Компания Intense Entertainment (как, впрочем, и многие другие до нее) создает свою



версию клона одного из шедевров игровой индустрии — нетленного Death Track'а. К марту этого года она планирует закончить игру под названием Road Wars, почти в точности повторяющую черты своего идейного прародителя, но "заточенную" под современные технологии.

Для тех, кто не понял, о чем речь (хотя, есть ли такие?), поясняю: в этой игре вам придется: а) ездить по треку и приходить к финишу первым (ну, или около того), б) уничтожать соперников всеми имеющимися средствами. "Средства", в числе которых есть все, от простых пулеметов и ракет до масла, разливаемого по дорожному полотну, шипов и самоходных мин, покупаются на заработанные деньги в магазине — между заездами. Чем ближе к первому месту пришел, тем больше получил "зеленых" — бухгалтерия простая.

Традиционно, немного о технической стороне. Полное 3D (с кучей сопутствующих спецэффектов), реалистичная физика (куда



уж без нее), поддержка force feed back-устройств, EAX, 3Dnow!, DirectX 6.0... Скучно? Мне — да. Очередной вольный пересказ чужих мыслей, увы, не сулит ничего нового. Двенадцать персонажей (каждый со своей машиной), восемь трасс, различные режимы single и multiplayer — все это старо и банально. Но вдруг... вдруг и у Death Track наконец-то появится первый достойный потомок?

EXE Роман Косенко



нажа. Итак, что нас ждет:

Aramon/Земля — мало того, что раса постоянно страдает от внутренних конфликтов, она еще и лезет во все внешние. Основная сила "землян", как нетрудно догадаться, в наземных юнитах — рыцарях, пеших и конных, артиллерии, лучниках. Из всех национальностей самая "человеческая", очевидно — аналог Terran'ов в StarCraft.

Taros/Огонь — самая вредная и дьявольская раса в игре, специализируется на магии и ведовстве. Их армии огров наводят ужас на соперников, а ведь маги Taros вдобавок умеют поднимать мертвых...

Veruna/Вода — раса аристократов и мореплавателей, люди Veruna большую часть жизни проводят на воде, а значит — там им нет равных.

Zhon/Воздух — их армию составляют драконы, летающие мыши и прочие летучие создания. Из всех рас — самая загадочная.

Как видим, стороны действительно имеют мало общего. Типы зданий и последовательность их возведения будут различаться, как и методы создания новых юнитов. Отсюда — множество тактических решений. Воздушные Zhon будут, к примеру, значительно быстрее "земляных" Taros: первым достаточно построить несколько зданий — и полный набор летающих юнитов готов к труду и обороне. Разумеется, каждая сторона имеет определенные преимущества на "своей" территории.

Бич Total Annihilation — "рашеры", одерживающие победу за счет стремительного наступления в первые минуты игры. На борьбу с "задрыгами" поднялись лучшие силы CaveDog, и решение было найдено. Теперь любители ранних визитов имеют хороший шанс в буквальном смысле больно удариться головой о стену — разработчики "разрешили" строительство качественных укреплений и стен в самом начале игры. Более того, в помощь медлительным игрокам предлагается беспрецедентная система "pre-game defence". Игрок может спланировать систему обороны еще ДО начала игры. Спрятавшись за крепкими стенами, люди смогут построить армию и достойно встретить "рашера". А "рашеру" в Kingdoms придется ждать появления катапульт и прочих стенобитных устройств. Баланс сил в игре построен так, что воины первого уровня были не в состоянии принести стенам замка серьезный урон. Обратная сторона медали состоит в том, что увлекшийся игрок может так себя забаррикадировать, что потом просто не сможет вылезти на свет божий.

Еще одна популярная в TA стратегия — доставать противника толпой очень мощных юнитов — в Kingdoms также перестанет работать. По-настоящему ценные персонажи стали "наперечет", и их приходится экономить. К примеру, рыцарей из ордена "Семи рыцарей Корморанта", как следует из названия, всего семь, и восьмой "производиться" не будет. Особо мощный дракон вызывается всего один раз, а самые, пожалуй, страшные персонажи — местные Боги — вообще будут появляться в случайные моменты времени, и только при наличии соответствующей церкви.

И О ПОГОДЕ

Поговорим о внешнем. Патентованный CaveDog'овский "движок" не претерпел кардинальных изменений — неподвижный псевдотрехмерный рельеф, полигональные юниты. Проблема состоит в том, что среднестатистический фэнтезийный персонаж состоит из на порядок большего количества полигонов, нежели среднестатистический робот. Более того, как выглядит и перемещается робот, мы можем только догадываться, а вот как выглядит и движется человек — знаем наверняка. И программисты, и художники сделали все, чтобы TA: Kingdoms не ударили в грязь лицом. Скрипты, которыми описываются движения персонажа, стали значительно сложнее — аниматоры поработали над походкой и "па". Рыцарь, к примеру, изучил несколько колющих и рубящих движений мечом. Летающие существа не просто машут крыльями, но еще и меняют высоту, "встают на крыло" и вообще ведут себя естественно и непринужденно.

Приятная новость: "Королевства" смогут использовать 3D-акселераторы, совершенно точно — Direct3D, возможно — Glide и OpenGL. Понадобятся они, впрочем, для дополнительных эффектов и значительным образом на скорость игры не повлияют. В качестве минимальных требований программисты просят P166 и 32 Мбайта памяти, но это будут именно "минимальные" требования. Полноценно играть в Kingdoms придется совсем на другой машине.

Пока владельцы P166 в отчаянии заламывают руки, мы приступим к смакованию подробностей. Итак, "туман войны" станет похож на настоящий туман, полупрозрачный, клубящийся и живой. Кому не нравится — может отключить.

Спецэффекты (вроде огненного дыхания драконов или магических молний), дымы пожарищ, заклинания в действии и прочие красоты с помощью 3D-акселератора будут выглядеть живо и реалистично. Море чуть прозрачного огня, взбирающегося вверх по склонам, — это зрелище.

Вода из неподвижной массы жеванной фольги синего цвета превратится в живую и прозрачную субстанцию. Пытливый игрок, оснащенный 3D-акселератором, сможет обнаружить в глубинах стайки пираний и даже акул. На земле также появится всякая живность, включая машущих мотыгой крестьян. Армия безвредных (а иногда очень даже опасных) NPC должна сделать мир "Королевств" живым и движущимся. Согласитесь, что пейзажи оригинального TA смотрелись уж слишком уныло и неподвижно...

А ЧТО ЕЩЕ НОВЕНЬКОГО?

Знаменитый интерфейс управления пополнится арендованной у Myth возможностью строить группы юнитов. Пока неизвестно, сколько и какие именно формации мы встретим в "Королевствах", но факт остается фактом. Небольшая карта-"радар" в углу экрана по первому велению игрока разрастется на полный экран, открывая карту местности во всей красе. Каждый тип войск на карте будет обозначаться своим условным знаком, и мы сможем пройти миссию, не покидая "стратегического" экрана — разработчики разрешат нам управлять юнитами отсюда. Что ж, это действительно свежая идея!

Экономическая часть игры станет значительно проще. Авторам показалось, что реализованная в TA экономическая модель слишком сложна и не работает. Никаких шахт, долой лесорубов! Местный ресурс — магическая энергия — вырабатывается и расходуется специальными персонажами. Поиск колодцев "маны" станет критически важной задачей.

Честная физика, расчет зон видимости и прочие "правильности", несмотря на сказочный антураж, останутся в игре. А вот идея с накоплением опыта получит свое дальнейшее развитие. Опытные бойцы будут ЗНАЧИТЕЛЬНО сильнее новобранцев, так что у игрока появится стимул беречь силы. С ростом уровня трансформируется даже внешний облик персонажей — они становятся крупнее, меняют доспехи и оружие. У нас появится настоящий выбор — играть быстро и смело, используя свои силы в качестве пушечного мяса, либо обращаться с "текущим" личным составом бережно, от миссии к миссии выращивая армию настоящих киллеров.



Котики и Unreal

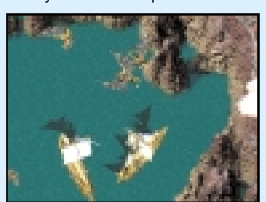
В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ RAINBOW SIX И SPEC OPS



НА ВЫРОСТ

Полторы сотни юнитов, как вы понимаете, это не предел. Девелоперы не отказались от идеи снабжать игроков новыми персонажами через свой сайт. Свежие карты, наборы тайлов, дополнительные миссии — все как полагается. Продюсер Kingdoms считает игру более открытой для изменений, чем оригинал, и ожидает появления настоящих игр-"модов", как это было с Quake. Секрет его уверенности в чрезвычайно мощных редакторах миссий и юнитов. С их помощью игроки смогут создавать любые карты, задавать "триггеры" и запускать в получившийся мир новых действующих лиц.

Подобная "самодеятельность" разрешается и в multiplayer-играх. Фирменный игровой сервис Boneyards готов принять кланы



"Королевств". Помимо уже привычных "одноразовых" сражений, сервер будет поддерживать "мета-игры", то есть битвы между кланами в рамках одной, глобальной, войны. Ежедневно общий результат всех сражений будет отображаться на "карте мира", где по состоянию границ игроки смогут определять, как идут дела у "их" королевства. Как в точности будет работать эта система, пока не ясно, но авторы намекают, что на Boneyards найдется место тонкой политике, шантажу и даже подлости.

На этой высокой ноте разрешите вас покинуть — дела, понимаете ли. Ждать осталось недолго, как выразился однажды товарищ Гребенщиков, "не дольше, чем зимой ждать весны". Типично наш случай.

EXE Олег Хажинский

NAVY SEALS

www.navyseals.net
Yosemite Entertainment
www.navyseals.net
Sierra
www.sierra.com
Весна 2000 г.

...Между нами говоря, Стивен Сигал тоже морской котик, хоть и кок. Помните, как он Томми Ли Джонса головой прямо в радар запихнул, да еще ножом в глаз? Элитное подразделение Военно-Морских Сил США (Хорнет, я ничего не напутал?) лаптем щи хлебать не привыкло, даже на пенсии. Капитан в отставке, первый командир скандально знаменитого подразделения Red Cell, не раз проверивший делом свой девиз "kick ass and take no prisoners", Ричард "Demo Dick" Марчинко (Richard "Demo Dick" Marcinko) решил показать рыхлым фанатам компьютерных игр, что такое настоящая игра. Держитесь, мы начинаем рассказ.

Признаюсь, любовь к Rainbow Six еще живет в моем сердце. А потому, едва заслышав о новом проекте в жанре tactical action от Yosemite/Sierra, я буквально зубами впился в его молодое сочное тельце и тянул на себя до тех пор, пока великодушный Г-н ПэЖэ не сказал "фиг с тобой, золотая рыбка, **Navy SEALs** твой". Что ж, спасибо за доверие, постараюсь не уронить.

О проекте пока что известно совсем немного. Игра "нового поколения", 3D-шутер и RTS в одном флаконе. Часть разработчиков ранее была занята в проекте SWAT 2, и это внушает здоровый оптимизм. Sierra приобрела лицензию на "движок" от Unreal, а значит, с графикой в игре будет все более чем в порядке. В качестве консультанта и содизайнера привлечена весьма колоритная фигура, капитан ВМС США в отставке, командир отряда "морских котиков", автор семи бестселлеров Ричард Марчинко (www.simonsays.com/rogue/). Сложив 1+1+1, мы обрадовались и принялись задавать разработчикам вопросы. К нашему удивлению, ребята откликнулись и не стали зажимать информацию, хотя выход Navy SEALs планируется аж на весну 2000 года. На наш крючок попался сам (нет, не Марчинко, таких на крючок не ловят) ведущий программист проекта **Джей Ли** (Jay Lee).

Game.EXE: Здравствуйте, Джей! Spec Ops, потом Rainbow Six, затем Delta Force. Уверенный успех. Жанр "тактический action" оформился и начал развиваться. В будущем — Navy SEALs, Spec Ops 2, R6: The Sequel, Delta Force 2 и другие игры. В какой момент вы вскочили в этот вагон? Нет ли у вас ощущения, что кто-то "придумал" вашу идею?

Джей Ли: Мы решили заняться Navy SEALs больше года назад, однако процесс сбора команды здорово затянулся — многие ребята были заняты в других проектах, так что серьезные работы начались лишь пять месяцев назад. Нет, мы не считаем, что кто-то опередил нас или "украл" нашу идею. Это очевидно, что рано или поздно такие игры должны были возникнуть, а результаты продаж Spec Ops и Rainbow Six демонстрируют большую в них потребность.

.EXE: Вы взяли хороший старт — лицензировали графический "движок" Unreal, наняли профессионального консультанта. Каким образом вы собираетесь распорядиться этим потенциалом? Расскажите о концепции игры...

Д.Л.: Концепция очень проста. В миссии будут участвовать до пяти "морских котиков", причем вы можете "переключаться" между ними прямо в процессе игры. Ваши люди (а значит, и вы) будут перемещаться не только пешком, но и на самой различной технике: катера, джипы и подводные лодки Mark VIII — и это только начало. Очень, очень много оружия и специального оборудования, причем исключительно "настоящего", к примеру, H&K MP5N, CHICOM TY56-2 и M14. Среди прочих игрушек могу назвать подводную взрывчатку, акваланги, миниатюрные GPS и лазерные маркеры AN/PEG-1.

Приказы подчиненным можно отдавать в реальном времени, меняя план действий "на лету". Особенный акцент мы делаем на разработке "искусственного интеллекта" обитателей Navy SEALs. Кроме того, Марчинко и дизайнер Navy SEALs, бывший снайпер сил специального назначения, добавят в игру множество деталей, о которых разработчики других игр не слышали, да и не могли слышать.

.EXE: Spec Ops или R6, больше action или больше "тактики" — какой подход вам ближе?

Д.Л.: Navy SEALs, в целом, ближе к R6, однако вместо статического планирования у нас будет динамическое, да и вообще игра будет протекать достаточно стремительно.

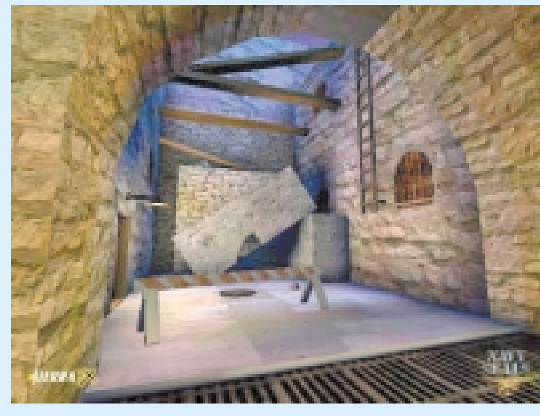
.EXE: Поговорим о реализме. Насколько далеко зайдут ваши игры с реальностью? В R6 не было аптечек и бонусов, но гранаты не могли вышибить даже стекла в окнах. Понятно, что многие ограничения накладываются графическим "движком", существует такое понятие, как баланс, но все же... Ваша позиция?

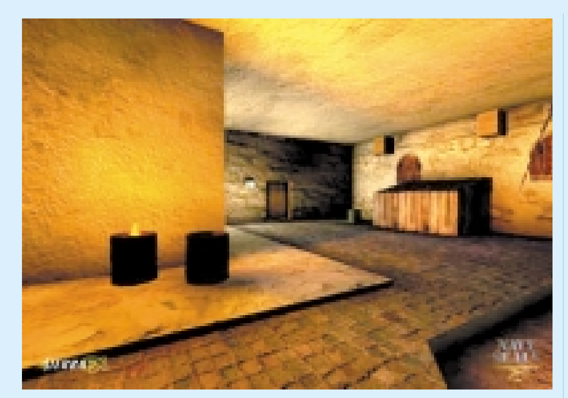
Д.Л.: Мы стараемся сделать наш мир настолько интерактивным, насколько это возможно в рамках возможностей "движка". Все вооружение моделируется очень корректно, многие объекты в игре можно будет разрушить, я уж не говорю о дырках от пуль и разбитых стеклах. Сможете ли вы уничтожить "вообще все"? Ныне, с учетом уровня современных технологий, ответ будет отрицательный.

.EXE: Вы выбрали самый прогрессивный engine из доступных на сегодня. Расскажите, как он вам?

Д.Л.: Это настоящее удовольствие — работать с "движком" Unreal. Этот выбор сделан не случайно, теперь мы можем сконцентрировать свои усилия на геймплее, не заботясь о технологиях, и получить к моменту релиза игру с актуальной графикой. Для нас было открытием, насколько хорошо "движок" Unreal справляется с моделированием открытого пространства. Карта местнос-







ти, на которой мы отлаживаем игру, имеет площадь около шести квадратных миль, и все это работает замечательно. Такие просторы дают нам возможность больше использовать транспорт, например — патрульные джипы на очень больших территориях.

.EXE: Искусственный интеллект. Слух, направления взгляда, страх, память — будет ли все это влиять на поведение персонажей игры?

Д.Л.: Мы тратим много сил и ресурсов на разработку технологий искусственного интеллекта. На мой взгляд, это именно та область, в которой другие игры не смогли реализовать свой потенциал полностью. В нашей команде есть люди, прежде работавшие над AI в SWAT 2, у них накоплен большой опыт и есть масса свежий идей. Посмотрим, что им удастся сделать... Могу сказать наверняка — мы уже запрограммировали систему "точечных повреждений". Она работает замечательно — если вы попадаете человеку в голову, он умирает; в ногу — он начинает хромать; в руку — не может пользоваться тяжелым автоматом, и так далее. Ранения будут замедлять общую реакцию и скорость передвижения персонажей.

.EXE: Несколько слов о геймплее. Мы всегда будем видеть мир глазами одного из "котиков" или сможем наблюдать за происходящим со стороны?

Д.Л.: Вы сами решаете, как играть — от первого лица или третьего. Как я уже говорил, вы управляете только одним персонажем, но можете в любой момент "переключаться" между членами команды. Вы играете роль командира, который отдает приказы своим подчиненным, но как раз сейчас мы работаем над альтернативным режимом, где вы будете выступать в роли одного из подчиненных, выполняя приказы управляемого компьютером командира.

.EXE: Выполнять приказы AI? Это свежо! А чем вы собираетесь занять игроков между миссиями?

Д.Л.: Дел масса — сбор и анализ разведданных, подбор людей в команду, выбор снаряжения, определение методов высадки/эвакуации (воздух, море, суша) и разработка общего плана операции. Однако, обратите внимание, мы не собираемся превращать процесс планирования в кошмар, все должно быть просто и гладко. Раз-два, и вы уже в деле.

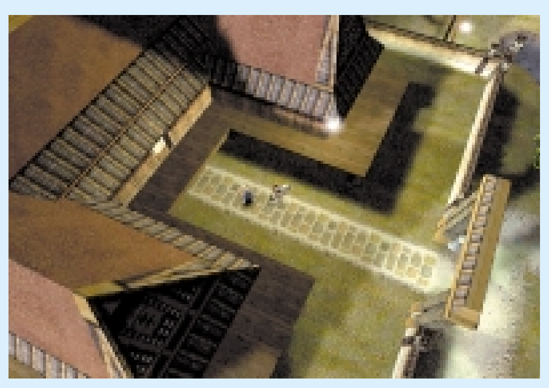
Готовый план вполне можно поменять прямо во время операции, так что, если одного из ваших людей подстрелили, миссия может идти дальше. Представьте себе интерфейс, аналогичный StarCraft, — именно таким образом вы отдаете приказы своим людям. К примеру, в ходе миссии вы нарвались на засаду, попали под плотный огонь. Быстро отводите людей, перегруппировываетесь и планируете новую атаку, с тыла. Все это — в реальном времени, разумеется. Управляемые AI персонажи будут выполнять ваши приказы, но вполне смогут постоять за себя и без ваших указаний...

.EXE: Спасибо за интересный рассказ и — удачи. Ждем весны-2000!

EXE Беседу вел
Олег Хажинский

С неба
на грешную землю

SUMMONER
www.summoner.com
Volition
www.volition-inc.com
2000 г.

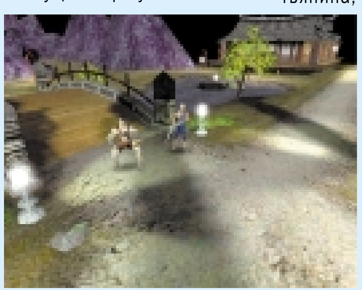


После серии нашумевших аркадных симуляторов Descent и Descent: Freespace команда Volition готова вернуться на землю. Причем не куда-нибудь, а в редко посещаемые РПГ-пенаты. Именно так, поскольку на нашем новоязе новый проект фирмы легче всего описывается красивым словом "action-RPG".

У Volition уже есть готовый трехмерный "движок", успешно использованный во Freespace, — остается лишь построить на его основе игру **Summoner**. А планов у разработчиков много и все они очень амбициозны.

Читая авторское описание Summoner, создается впечатление, что Volition решила сделать все, что не получилось у Origin в долгострое Ultima: Ascension. Вы сможете вращать камеру и устанавливать ее в любое удобное вам положение. Разработчиков не смущает и присутствие большого количества полигонов на экране — они не постеснялись создать партию для главного героя.

Интересно, что сама партия фиксирована. То есть все места в команде Summoner'а забиты с самого начала игры. Необходимая легенда поясняет, что Summoner есть не что иное, как родовая метка, знак, свидетельствующий, что данный человек имеет власть вызывать себе на помощь монстров и демонов. В типичнейших для РПГ традициях, знак появляется "не-у-того-человека", крестьянина, который боится использовать свои скрытые силы. Тем не менее ему приходится отправиться на поиски четырех волшебных колец, дающих Summoner'у контроль над всеми его силами. Само собой, все это делается во имя спасения людского рода и мира во всем мире.







Подход Volition к формированию персонажа очень похож на схему из Planescape: Torment (см. в этом же блоке новостей). Персонаж имеет возможность стать вором, магом или воином, но уже в процессе самой игры. Набирая experience-очки, Joseph (не пугайтесь, это главный герой) получает новые уровни, сопровождаемые определенным количеством свободных очков. Эти бонусы вы вольны распределять между умениями подопечных. Здесь нет ошибки. Игрок может развивать нужные ему умения у всех членов партии, а не только у основного персонажа. С другой стороны, никто не помешает формировать и новые skill'ы. Какой бы путь ни был вами выбран, Summoner всегда будет обладать специальным умением, способностью призывать помощь из иных измерений.

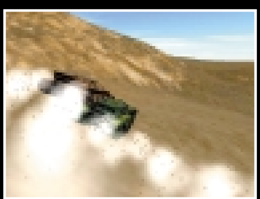
В игре будет обязательно присутствовать сетевой режим. Но не планируйте совместное прохождение сюжетной линии. Скорее всего, Volition заточит multiplayer под командный deathmatch.

EXE Александр Вершинин

ДОГОНИ МЕНЯ НА ТАНКЕ

Почему, почему они так любят издеваться над танками? То их в воздух поднимают, то в воде топят. Может, пушка вызывает припадки фрейдизма? Ладно, оставим это психоаналитикам и посмотрим, что же нам предлагает Longbow Digital Arts. В этот раз танки будут ездить наперегонки...





Обещают, что Tread Marks будет поддерживать OpenGL (а у кого или чего этого сейчас нет?), что поверхность будет строго динамическая, и из пушки можно будет легко выкопать Большой Каньон или срыть немаленькую гору. А главное — кататься, кататься и еще раз кататься! Еще раз — это гонки!

Да, выход этой штуки намечен на третий квартал 1999-го, только вот паблишера пока не нашли.

ЧТО QUAKE ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ...

Свежачок-с от Джона Кармака. Те, кто любит редактировать уровни для Quake (обеих версий), помнят о гадком ограничении — ни по одной из осей уровень не должен вылезать за 8192 единицы. Вызвано это было желанием сэкономить пару бит на передаче координат объектов. А все остальные части игры вполне могли бы поддержать гораздо большие уровни.

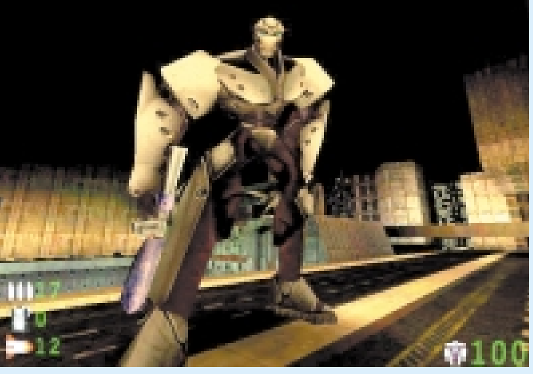
Более того — была гадкая проблема: поскольку биты обрезаются перед посылкой (считается все с плавающей точкой, а пересылается с фиксированной), то при предсказании на клиентской стороне игрок может попасть, например, внутрь стены (и в Quake 2 был специальный код, который в этом случае его оттуда доставал).

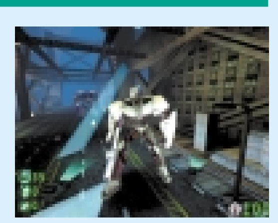
Рабы
не мы

ЭКСТАЗ РАЗРУШЕНИЯ, ИЛИ “ЭКСТАЗИ” В ЖЕЛЕЗНЫХ ТАБЛЕТКАХ

SLAVE ZERO

Accolade
www.accolade.com/
Весна 1999 г.





Как вы считаете, может ли тот факт, что главный герой является шестидесятифутовым трехсоттонным роботом, оправдать ненавистную перспективу, разом превращающую благородный First Person Shooter в низкопробный Third Person Shooter? Группа товарищей из Accolade, исправно трудящаяся над TPS под названием **Slave Zero**, без ума от болтающейся позади персонажа камеры и считает ее единственно верным способом для отображения всех бесчинств двуногой почти-двухсот-метровой вооруженной по самые фотоэлементы болванки.

РАБЫ ВЕРТИКАЛИ

Звать этого железного дровосека печального образа положено Slave. Суть Раб. Отбросим патриотическую чушь про армию железных рабов диктатора, терроризирующих население, и про смутьянов-партизанов, одного из этих рабов умыкнувших и нам доверивших, — как назвали, так и назвали, нам-то что... Что интересно, так это место, где грозит развернуться грядущая рабская война. Скучная часть: это милитаризированный мегаполис. Веселая: мегаполис этот вертикальный. То есть подымается на многие километры над землей, и чтобы добраться до гадкого диктатора на верхнем этаже, нам придется пройти его весь: от Нижнего города через систему канализации (как же без нее, родимой...) в гражданский Средний город, оттуда еще выше, в Военную крепость, и в Верхний город, где в отстроенном на очень нетрудовые доходы готическом Palace Cathedral разместился диктатор-узурпатор. Всего должно насчитаться 13 миссий, да еще пять арен для боев с боссами. Город будет соответствовать кондиционным стандартам футуристических мегаполисов, со снующими людишками, машинами (естественно, летающими) и поездами надземки.



ДЖОН ВУ И “ЭКСТАЗИ”

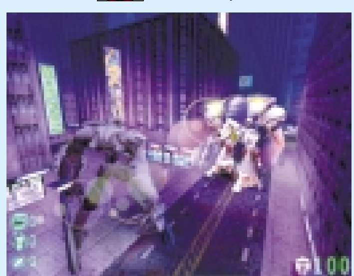
Трехсоттоный Раб не будет деликатно пробираться между зданиями, боясь кого-нибудь задеть или, не дай бог, обидеть... Нет, парень будет по этим зданиям лазать на манер Кинг-Конга, взрывать их заодно с мостами, давить машины ногами, хватать и швырять людишек и крушить линии поездов. Звучит утопически самонадеянно, но из вдохновивших на это дело культурных произведений разработчики вслед за извечным Blade Runner’ом упоминают неких Hard Boiled — эсхалотических “Крутосваренных” Джона Ву, так что можно себе представить степень их уважения к частной/общественной собственности, равно как и к человеческой жизни.

Slave Zero использует собственный, “не похожий ни на что” engine под подкупающим названием “Экстази” (только без зайчика на упаковке...), который наилучшим образом должен управляться с подлежащими разрушению архитектурными блоками и десятком-другим скачущих по машинам боевых роботов на городских улицах. Да, врагами в большинстве своем будут такие же здоровенные Рабы (13 разновидностей), которые хоть и не терроризируют мирное население целенаправленно (в отличие от нас), но тоже не особенно беспокоятся о его сохранности. Мелкие шестифутовые гуманоиды-коммандос (6 типоразмеров... сухая статистика до конца!) готовы путаться под ножищами и донимать комариными укусами, пока не окажутся размазанными по асфальту. Да! Не забывайте еще и о монструозных биомеханических боссах, которые страсть как хотят проявить свой несравненный AI. Последний обучен палить из нескольких видов оружия одновременно — все вооружение, кстати, стандартное, — ракеты-лазеры-пулеметы-плазменные пушки, — и использовать особенности окружения, карабкаться по разным уровням и, как это ни печально, летать и гадить на головы. В общем, тот AI, что подразумевается разработчиками под словом “комплексный”.

ПРОЧАЯ...

Особого буйства системных требований не намечается: P200 и “продвинутый акселератор” — то, что доктор Экстази прописал. Все владельцы не-продвинутых ускорителей (ну? кто первый сознается?) кусают локти... Оставшиеся до выхода “демы” Slave Zero дни (недели? месяцы?) разработчики собираются провести в отчаянных попытках довести до ума поведение безгмозглой камеры за бронированными плечами. Словом, нам стоит надеяться, что ее рабами мы не станем.

EXE FRAG Сибирский



"Аллигатор" против "Апача"

KA-52 TEAM ALLIGATOR

Simis
www.simis.co.uk
GT Interactive
www.gtinteractive.com
Конец 1999 г.

В последнее время становится хорошим тоном делать симуляторы российской боевой техники в качестве довеска к аналогичным симуляторам техники американской. Эта новость из той же серии: команда Simis, создавшая очень неплохой вертолетный симулятор Team Apache, в настоящий момент работает над проектом под названием Ka-52 Team Alligator.

Ка-52 — это двухместный вариант "Черной акулы", Ка-50. Список его боевых возможностей существенно шире, так что неудивительно, что Simis выбрала именно эту машину на роль "главного действующего лица". Издатель известен — это фирма GT Interactive (полагаю, что это название вам о чем-нибудь говорит).

Необходимо напомнить самые интересные особенности Team Apache. Конечно, в этой игре, как ни в какой другой, удалось достичь баланса между реалистичностью и аркадностью. С Ка-52 (как и с любым российским вертолетом) ситуация по части реалистичности несколько осложняется, но один из представителей Simis уже упомянул о существующих контактах фирмы с "разведывательным сообществом" (неплохие контакты для разработчика компьютерных игр, правда?) и пообещал, что действительности будут соответствовать не только чисто летные и оружейные аспекты, но и сам характер миссий, построенных "по мотивам" реальной российской тактики применения боевых вертолетов. Но даже не это главное.

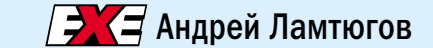
Речь идет о "человеческом менеджменте" — работе с людьми, организации идеально функционирующего, бесконфликтного коллектива. Этого элемента не было ни в одном другом симуляторе. Simis ввела такой элемент — сам факт его наличия в



Team Apache был весьма примечателен, но отдельные моменты все же нуждались в доработке. Эта доработка будет осуществлена в Team Alligator. Правда, детали пока не уточняются.

Ну и, наконец, графика. В настоящее время Simis дорабатывает принципиально новый графический "движок" под названием Daedalus, который будет использовать последние технологии Intel. Для одного из его испытаний в качестве "подопытного кролика" была выбрана трехмерная модель, состоящая примерно из 10000 полигонов, использовавшаяся ранее при создании intro к Team Apache. Результаты произвели сильное впечатление на очевидцев. Был сделан вывод: в Team Alligator отдельные полигоны будут попросту неразличимы.

Скриншотов пока что нет. Разработчики и издатели обещают выпустить игру в конце нынешнего года.


EXE Андрей Ламтюгов

Бивисам посвящается...

BATTLEZONE 2

Pandemic Studios
www.pandemicstudios.com
Activision
www.activision.com
Вторая половина 1999 г.

Друзья мои, я убит. Мы опять все облажали. Точнее, не мы, а американские желторотые геймеры в криво напяленных на маленькие головки бейсболках. Недобитые бивисы&баттхеды не врубились в тонкую красоту сюжета, не прониклись красотой неземных пейзажей, а главное — посчитали стратегический элемент чрезмерно сложным. "Мы... эта... хе-хе... не можем разобраться", — промычали эти существа, роняя попкорн на синие джинсы, и поэтому в **Battlezone 2** мы не увидим ничего интересного.

Другими словами, игра станет проще. Чистый action в первых миссиях, не напрягающий action/strategy в последних. Управление ресурсами и строительство баз навсегда ушли в прошлое. Управление юнитами осталось, но не каждым в отдельности, а только группами. Впрочем, не все ТАК плохо. Разработчики уверяют, что стратегический элемент останется, нас просто избавят от необходимости заниматься скучным микроменеджментом, освободив время для планирования и реализации тактических операций.



Графический "движок", разумеется, подвергся глубокой переработке, хотя первые скриншоты не производят особенного впечатления. Впрочем, на то они и первые — до выхода Battlezone 2 еще куча времени, и все еще успеет сто раз поменяться. Умрите, бивисы...

EXE Олег Хажинский

Ловкий Кармак наконец-то догадался, что большинство объектов (оружие, лифты) движутся по прямой, и достаточно один раз передать направление и положение точно, а потом просто прибавлять его на клиентской стороне. А кроме того, перешел к упаковке дельта-модуляцией потока битов (а не байтов, как раньше), что еще чуть-чуть сэкономит пропускную способность. Так что ждем больших уровней и плавной Internet-игры.

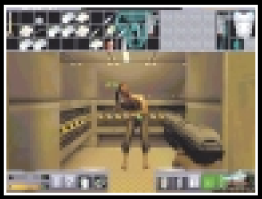
QUARK: ЗДРАВСТВУЙ, РАША

Радуйтесь — отныне лучший редактор уровней для всех Quake-образных игр, а именно QuArK, выпущен по правилам GNU General Public License, то есть с исходными текстами и, строго говоря, бесплатно (автор просит денег только за скачивание с его страницы, а дальше можно распространять это дело бесплатно вполне легально). Лучше бы, конечно, заплатить, но у нас кризис (если помните), поэтому давайте не будем отказываться от гуманитарной помощи, создадим лучшие в мире уровни и завалим ими западную игровую индустрию!

ЕЩЕ НЕМНОГО ШОКА

System Shock 2 от Looking Glass (авторов Thief: The Dark Project) продолжает продвигаться семимильными шагами — и торопятся ребята не зря, ведь выпуск намечен на весну этого года. Что обещают? Много чего (и о многом же мы уже писали), осо-





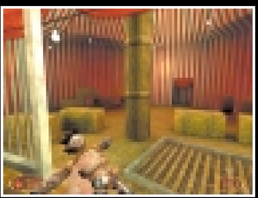
бенно напирая на сетевую игру (кооперативную), множество типов гранат, возможность прятаться в тени и не шуметь (как в

Thief). Ну а стрелять придется аккуратно и точно (в голову или сердце, например, ибо здесь каждый выстрел очень опасен, и важно выстрелить первым). Новые скриншоты поражают воображение — это действительно очень стильная игра.

НОН-СТОП-КРОВИЩА

Мне жутко интересно — когда мы дойдем до игр третьего порядка? Что-то типа "аддон к





mission pack'у к Blood 2"? Думается мне, что уже скоро. По крайней мере к продолжениям продолжений мы уже привыкли. Смотрите на шоты из mission pack'а к Blood 2 и думайте — будет к нему add-on или нет...

CHEESY SIN DEATHMATCH SONG

А это — прямиком из .plan'а Скотта Алдена из Ritual Entertainment, секретная музыка в SiN. Заходим на любой уровень и вводим в консоли такие команды:

soundtrack rammdm
music normal

Автор песнички — Zak Belica, исполнители — The Ritual Crew, микшировал — Zak Belica.

СТАНЬ ЛУЧШИМ В МИРЕ!

Если ты крут в Dethkarz, зайди на www.melbournehouse.com/dethkarz/ladder.html и загрузи туда свою записанную игру (ghost lap). Если ты действительно крут — станешь лучшим в мире и будешь горделиво показывать эту Web-страничку друзьям.

EXE Господин ПэЖэ

Ромеро все еще жив...

...ЭТО ОН ПРОСТО ТАК ПАХНЕТ!

DAIKATANA
www.daikatana.com
ION Storm
www.ionstorm.com
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com
2-й квартал 1999 г. (сетевая демо-версия — февраль 1999 г.)

Все помнят, что Джон Ромеро после ухода из id Software и собственноручного основания фирмы ION Storm уже неоднократно умирал. Как минимум два раза. Самый известный — первый: 27 августа прошлого года Джона нашли с немалой дыркой в голове, и журнал Texas Monthly Magazine не преминул это дело опубликовать.

Потом, правда, все прояснилось, дырка оказалась милой шуткой, а умер кто-то совсем посторонний, и потому нынешнее январское сообщение об очередной смерти Джона было воспринято с некоторым скепсисом. И правильно — в этот раз даже симпатичной фотки нигде не было, а Ромеро в очередной раз оказался живехонек. Погиб тезка — пилот вертолета из Колорадо.



Труп Ромеро из журнала Texas Monthly Magazine (кстати, позировал лично Джон, без обмана).

СЛУХИ О МОЕЙ СМЕРТИ...

А сейчас в категорию "официальных трупов" записан уже не сам Джон, а его любимое детище — компания ION Storm. Но прежде чем начать рассказ о злобной желтой прессе в лице Dallas Observer, надо напомнить, что же происходило все это время (а время, кстати, немалое) в ION Storm.

Созданная на трудовые Джона, фирма взялась за дело с размахом. Денег (и волшебного имени Ромеро, опять-таки легко превращаемого в живые деньги) вполне хватило на параллельную работу над несколькими проектами. Превращать свою фирму во "второй id" Джон не захотел, сказав, что в индустрии сейчас вполне хватает передовых "движков", а вот настоящих игр заметно меньше. И потому не будет он напрягаться, а лицензирует для своей флагманской игры **Daikatana** (а заодно и для Anachronox — RPG, за которую отвечает Тодд Портер) готовый Quake'овский. В свое время все были готовы аплодировать этому решению, помня, что в значительной степени именно влияние Джона как дизайнера (с его любимыми сатанистскими заморочками) сделало DOOM и Quake шедеврами.

А это оружие мы уже видели, Bullgut из Shogo.

Время шло, программисты и художники работали вовсю, а игр все не было и не было. Появлялись красивые скриншоты, Ромеро купался в лучах славы, потряхивая своим рок-звездным хайром и раздавая интервью направо и налево, и мир трепетал в нетерпении.

И вот, наконец, первая игра, стратегическая, под названием Dominion, выпорхнула на свет божий. И... с треском провалилась. Каждый рецензент счел своим долгом пнуть ее, если не боялся испачкать сапоги. Да и продажи, мягко говоря, были не самыми лучшими (даже сам Тодд Портер, CEO (Chief Executive Officer — главный, короче) ION Storm, кстати, по слухам, бывший артист мужского стриптиза, называет цифры не выше 100000 копий, что на шедевр явно не тянет). На весь гигантский Интернет обнаружился всего один сайт "фаната" этой игры...

СКАНДАЛ

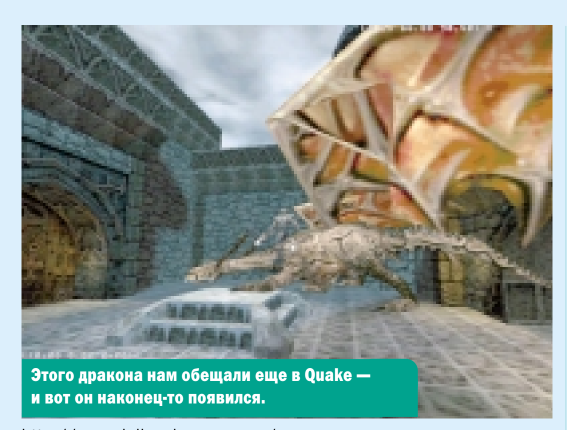
А тем временем плодились и множились проблемы. Люди потихоньку разбегались, Daikatana поедала все больше денег (ION в целом схарчил уже больше 26 миллионов) и все больше задерживалась (на сегодня, чтобы она принесла прибыль, должно быть продано 2,5 миллиона копий, чего не достигала ни одна игра, кроме DOOM и Myst), в компании нарастало напряжение, люди начали переругиваться между собой.

Да и Dominion, как оказалось, был приобретен "на стороне" специально ради того, чтобы побыстрее расквитаться с Eidos (с которым был подписан контракт на издание первых шести игр ION Storm) и заняться публикацией своих проектов самим, что заметно выгоднее.

Вскоре подоспела и "эпидемия" — за короткое время из ION ушли очень многие, больше десятка человек. В их числе — дизайнеры уровней, художники, программисты (восемь человек группой перешли в Gathering of Developers); Коринна Ю (Director of Advanced Technology, или директор по передовым технологиям) ушла в 3D Realms, Майк Уилсон (CEO) создал фирму-паблишер Gathering of Developers, а COO (Chief Operating Officer — тоже главный) Боб Райт с треском вылетел из компании за "попытку поднять работников на мятеж в компании" (сам он это отрицает).

А затем разразился скандал. Еженедельник Dallas Observer напечатал милейшую статейку Кристины Бидерман, где та изрядно покопалась в грязном белье. Обнаружилось, что больше половины людей из 85, нанятых изначально в ION Storm, уже покинули компанию, что двое из шести "отцов-основателей" (Майк Уилсон и Боб Райт) вылетели оттуда, и не просто так, а вплоть до судебных исков, а сам Ромеро чуть ли не бросил ION и играми не занимается. Собственно, основное содержание этой статьи — как раз вышеприведенный рассказ о мрачных событиях в ION Storm, подробное изложение судебной тяжбы с Майком Уилсоном, утверждающим, что, выгоняя его, остальные владельцы ION Storm пытались лишить его доли в грядущей покупке фирмы известным паблишером Eidos (планировалось, что Eidos приобретет 19% ION Storm за примерно 12,5 миллиона долларов).

Ушлая Кристина раздобыла (вроде как от одного из ушедших работников) кучу корпоративной электронной почты. Ласковые слова в переписке типа сказанных арт-директором ION Storm Джерри О'Флаэрти в письме Уилсону "Ты еще радуйся, сука крысомордая, что мы списали твою машину и дом" — это далеко не самое "остренькое", что упомянуто в той самой почте. Жаль, мы не можем поместить ее — там десять страниц мелким шрифтом. Впрочем, те, у кого есть доступ к Internet и знание английского (а куда без них сейчас?), могут заглянуть на http://www.dallasobserver.com/1999/011499/feature1-1.html и


Этого дракона нам обещали еще в Quake — и вот он наконец-то появился.

http://www.dallasobserver.com/1999/011499/feature1-x1.html и прочесть все это своими глазами.

Ответ от ION Storm не замедлил последовать — повестка в суд была вручена Кристине 17 января, среди прочего там было и требование выдать ION Storm все документы, полученные незаконным путем (ведь все сотрудники подписывали при приеме на работу документ о неразглашении внутренней информации). Но Dallas Observer придерживается политики неразглашения имен информаторов, и выдавать документы не торопится, готовится к долгому судебному процессу.

Ромеро, которого интервьюируют все кому не лень, тупо (да простится мне это наблюдение) повторяет одно и то же: мораль коллектива высока, как никогда, работа над играми идет еще быстрее, чем раньше, оставшиеся 82 человека трудятся в поте лица, с Eidos все просто чудесно, и ни у кого нет никаких проблем. Правда, ему никто не верит.

Вы как хотите, а я в душе оптимист, и мнится мне, что оный процесс пойдет только на пользу всем заинтересованным лицам. Неизвестный информатор заработал немалую кучку денег, ION и Dallas Observer получили немалую бесплатную рекламу (как любят говорить люди из Microsoft, "что бы о нас ни говорили, лишь бы не молчали"). А мы, увы, продолжаем ждать игр.

ЧТО ЖДЕТ ЕГО В КРАЮ ДАЛЕКОМ?

Лучше всего будет процитировать самого Джона: "Когда мы ходили по разным компаниям, чтобы сказать, что я хочу основать ION Storm, они хотели знать, что за игру мы собираемся делать. И я отвечал им: я не знаю, это просто будет классный шутер. Так что, когда мы основали компанию и начали работать, это было примерно так: о'кей, нам пора бы придумать какую-нибудь игру. Это не было "игрой мечты", которую я всегда хотел сделать..."

Классно звучит, да? А вот еще немного — о сетевой и одиночной игре: "На самом деле, особо концентрироваться на дефматче не обязательно, чтобы сделать его хорошим. Он сам собой возникает, если у тебя есть хорошие правила, по которым живет мир, и есть хороший баланс оружия."

Уже слышу, как фанаты id беснуются и кричат, что ТАК игры не делают. И что Ромеро надо гнать из индустрии поганой метлой. Может быть, они и правы. Но я рискну все-таки высказаться в его защиту. Ромеро — талантливый человек, что бы там ни говорили. Можно по-разному относиться к его подходу, но одно признать надо: несмотря на все перипетии, каковыми изобилует судьба ION Storm, мы ждем. Ждем Daikatana, Anachronox, Deus Ex, да и все остальные игры. И верим, что дождемся шедевров.

Кстати, Daikatana в самом ближайшем будущем будет, хотя и в гомеопатических дозах, доступна всем желающим — в конце февраля начнется месячный онлайновый чемпионат по Daikatana-дефматчу, четыре победителя которого будут торжественно вывезены в Даллас и смогут сыграть с самим Джоном Ромеро. Победитель кроме традиционных призов (компьютер и куча мелочей) получит еще и точную копию меча под гордым названием Daikatana.

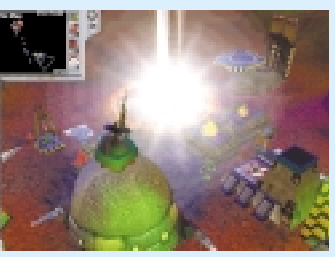
EXE Господин ПэЖэ

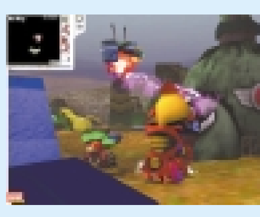
Игра
открытых дверей

MACHINES
www.acclaim.net/games/machines/index.html
Acclaim
www.acclaimnation.com
Апрель 1999 г.

В мире стратегических игр имя Acclaim известно примерно так же плохо, как, скажем, Accolade. Отец родной бессчетного количества спортивных симуляторов, хороших некогда "мочилок" и туманного "Турка" редко обращает свой взор в нашу сторону.

Когда же это все-таки происходит, мы получаем как минимум что-то необычное: вариации на тему Magic the Gathering или симулятор прораба... Скоро нас ждет знакомство с еще одним творением Acclaim — **Machines**. Стратегия в реальном времени и самом что ни на есть полном 3D, а разве есть варианты?





Ничего принципиально нового на этот раз не ожидается. Строительство баз, апгрейды, производство роботов — увлекательнейший процесс, смутно знакомый по предыдущим частям сериала. Разница в том, КАК все это будет подано. 3D в игре много, очень много — и обращаются разработчики с ним умело, благо за плечами громадный опыт. Действие разворачивается на трех уровнях — "с высоты птичьего полета", "на полу" и "внутри робота". Наличие последнего вида не означает, что Machines превратится в action с "элементами", как Uprising или Battlezone. Разработчики клянутся в верности стратегическому жанру, а вид от первого лица ввели для того, чтобы... входить внутрь зданий. Любопытно!

Изображение разрешается мотать во все стороны, увеличивать и уменьшать — картинки из игры выглядят довольно убедительно. Еще не Turok, конечно, но уже не убогий Dominant Species. Правильный "туман войны" слегка размывает изображение на границе видимости, а на большой дистанции делает детали практически неразличимыми. Многочисленные спецэффекты заставляют вспомнить замечательный Robo Rumble, и если "все это" решит работать быстро на заявленном 200MMX и Direct3D-совместимом акселераторе с 4 мегабайтами памяти, будет просто замечательно.

Команда "машин" под вашим руководством движется от планеты к планете, сметая на своем пути все, что не желает принять человечество с распростертыми объятьями. Каждая планета — это миссия, порядок миссий определен заранее, но в некоторых солнечных системах игроку предлагают выбрать "с кого начнем". Некоторые миссии проходят ночью — то бишь в условиях очень ограниченной видимости. Здесь, очевидно, нам пригодятся специализированные юниты, коих в игре будет немало.

Многопользовательская часть игры поддерживает до 4 человек по локальной сети и в Интернете. Как и одиночные миссии, multiplayer-игрища будут проходить на открытой территории, внутри зданий или на космических платформах а-ля StarCraft.

EXE Олег Хажинский

ЗВЕЗДНОЕ ИСКУССТВО БЕСТСЕЛЛЕРА

Кончился год 1998-й, непререкаемая PC Data и прочие специалисты по выводу среднего из чужих денег подбили баланс... и никакого сюрприза не получилось: лучшей игрой по итогам продаж-98 стал StarCraft, фирма Blizzard Entertainment.

Результат, несмотря на всю свою предсказуемость, поистине фантастический: ведь игра — КЛОН! Созданный в тот самый момент, когда все кругом костьми ложились и из кожи лезли, чтобы уйти от схемы, получившей вполне официальное название "C&C clon". Трехмерный прорыв Total Annihilation и Dark Reign, казалось, отрезал дорогу назад, все рвались в чудный новый мир, от старого осталась только двухмерная пыль... И тут на рынок врывается плоская, цветастая, древняя по всем параметрам игрушечка — и валит с ног всех, от Unreal до того самого C&C (последнего разлива), чьим именем однажды раз и навсегда был назван весь жанр StarCraft'a. Выстрел в молоко опять поразил десяточку: ведь стреляла Blizzard!

Компания Blizzard Entertainment (как независимая фирма под этим названием) появилась на игровом рынке в 1994 году и сразу повела себя нескромно: стратегия WarCraft: Orcs and Humans хоть и продалась за всю жизнь тиражом меньше миллиона, но дорожку протоптала и людей потрясла изрядно. Тем более что это был только разбег: на очереди стоял WarCraft II: Tides of Darkness.

Уж эта игра сразу сокрушила рынок и построила всех по росту! Моментально прорвалась в бестселлеры (500 тысяч копий за год — по тем временам неслыханно! Сейчас, в 1999-м, суммарные продажи "Второго Крафта" нахально приближаются к фантастическим двум миллионам), стала лучшей по продажам, а заодно — и просто "Лучшей", и "Лучшей многопользовательской".

Что интересно, игра уже была клоном — тем самым вечным производным от Dune 2 и C&C. Но так уж она была тонко просчитана и сбалансирована и так точно воплощала все мечты самого среднего геймера, удовлетворяя при этом и

мятежную душу не менее среднего "хардкорного" стратега, что устоять не смог никто.

Став главным событием 1996 года, WarCraft II стал заодно и одной из самых "долгоиграющих" игрушек на рынке: увлеченные стратеги отчаянно резались в "Варкрафт" до самого 1998-го, когда на рынке наконец-то взошел звериный оскал StarCraft'а. И опять загнал всех за можай и построил — безо всякого напряжения, что называется, играючи. Оставаясь тем же C&C-клоном — что в 1998 году выглядело гораздо смелее и удивительнее, чем в 1996-м. Но Мидас не промахивается.

За два с небольшим года, разделяющие War- и StarCraft, удивительная Blizzard ухитрилась пресечь на корню очень интересный "крафтовый" проект — WarCraft Adventures, хотя и отрасль, и геймеры ждали его с нескрываемым энтузиазмом, и выпустить еще один суперхит — Diablo, удивительную смесь RPG и action. Тонко сыграв на недостатках обоих жанров и объединив их в схему "стреляй во все, что шевелится + симпатичная пререндеренная графика + наличие индивидуализированных персонажей", Blizzard опять сокрушила и рынок, и критику. A WarCraft Adventures? Видимо, мудрый Мидас решил, что из этого жанра таких невменяемых продаж не выжмешь, как ни усердствуй, и просто бросил проект на самой середине. Хотя изрядный успех и внимание критики игре были гарантированы по умолчанию — но какие это продажи, если меньше миллиона!

Так что — StarCraft! Вперед и вверх! Отличное знание рынка, идеальный игровой баланс, тончайший расчет в том, что касается "сложности" и "интересности", и очень четкая, отточенная техника — чем тебе не формула успеха! И решать, что у нас в мире "новое", а что "старое", что "клон", а что "оригинал", будешь уже сам.

Правда, чтобы воспользоваться этой формулой, надо обладать особым талантом. Как Стивен Спилберг или Blizzard. Надо родиться Мидасом и точно знать, что стоит твоего прикосновения.

EXE Наталия Дубровская

Постойте, это же Diablo!

CLANS

ComputerHouse AB
Strategy First
www.strategyfirst.com
Апрель 1999 г.

Клоны бывают качественные и не очень. К сожалению, все они обычно выходят в один и тот же момент, создавая дикую сумятицу в головах охотящихся за новыми играми пользователей. Святая цель каждого ньюзмейкера — предотвратить личную трагедию игрока, купившего Не Тот Клон. Поэтому здесь и сейчас мы пишем о **Clans**.

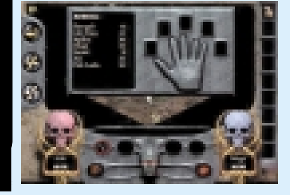
Друзья, взгляните на скриншоты. Вот типичный образчик моветона, дурного вкуса. Что мы видим на экране? Правильно, плохую копию Diablo от Blizzard. Впрочем, надо сказать деятелям, называющим себя ComputerHouse AB (могучая фирма), что лучше бы они не пытались изменить исходный интерфейс. Уродливые "навороты" дизайна сильно уменьшают размер активного экрана, но ни в коем случае не смогут никого обмануть. Лишь бросив взгляд на раскрашенные в те же самые синий и красный цвета черепа (раньше были изящные сферы), вы растратите любые сомнения в источнике вдохновения создателей Clans.





Дальше — только хуже. Герою Clans предстоит пройти 12 этапов и сразиться с демоном. Нет, не Дьяволом. Демоном. Будут ли этапы создаваться случайно, не оговаривается. Зато вы точно будете иметь шанс выбрать себе подходящее альтер-эго из четырех возможных: воин, эльф, гном и варвар. Все они отличаются друг от друга спрайтами и соотношением сила/магия. И это все о нем.

В заключение еще раз взгляните на скриншоты. Запомните эти черепа, красный и синий. Это Clans, коллеги.



EXE Александр Вершинин

Те самые шведы

SORCERY

www.starbreeze.com/proj.htm
Starbreeze Studios
www.starbreeze.com

О-хо-хо, давно это было, в те счастливые времена, когда Windows еще не сделала жизнь пользователя кошмаром. Маленькая команда демо-мейкеров Triton Productions решила написать игру. Села, быстренько, в демо-стиле, набросала "движок", моментально выпустила классную "демку" Into the Shadows, где была бездна полигонов, динамическое освещение и реалистичные движения (правда, в лучших демо-традициях, играть было нельзя — только смотреть), и так же моментально, попортив прежде нервы издателю, который решил вложить в игру деньги, загнулась.



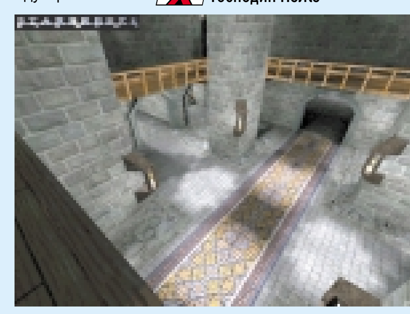
Но один ИЗ НИХ, Магнус Хегдалл (если его хитрая "непечатная" фамилия произносится именно так), выжил и решил отомстить игровой индустрии. И открыл свою фирмочку, Starbreeze Studios, в коей сейчас всего девять человек и все сплошные шведы.

И работают эти самые шведы над чем-то весьма и весьма похожим на оригинальную задумку — тоже все жутко красивое, чрезвычайно динамическое и — никому неизвестное. В смысле, не то что неиграбельной "демки", а вообще ничего, кроме красивых картинок.

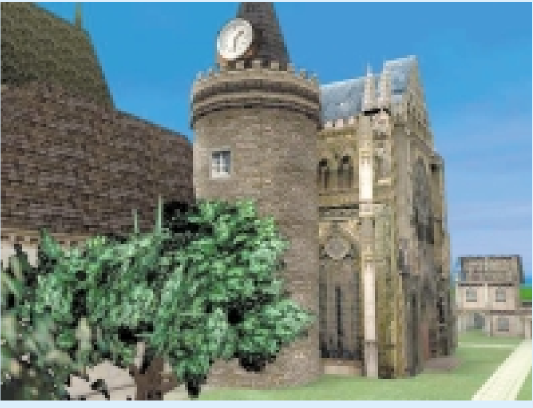
Что тут скажешь? — Из названия, а чудо называется **Sorcery**, ясно, что игра о магии, причем жанр на Web-узле указан, будет RPG от первого лица с кучей стрельбы; по картинкам понятно, что зрелище будет совершенно неописуемое, круче всех Unreal'ов и Turok'ов вместе взятых. А остальное приложится, не так ли? Главное при этом — ждать и надеяться.



EXE Господин ПэЖэ



Trecision: из будущего — в средневековье

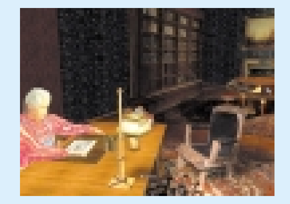


WM
(рабочее название)

www.trecision.com/wm.html
Trecision Software
Лето 1999 г.

Итальянская фирма Trecision Software, специализирующаяся на незатейливых квестах в жанре "крепкий клон" (Nightlong: Union City Conspiracy и Ark of Time), взялась за новую игру в том же надежном стиле (конкретнее — в духе еще не выпущенного Gabriel Knight 3) — "full 3D-квест с элементами экшена" под рабочим названием **WM**.

В отличие от урбанистического "Найтлонга", WM будет решен в духе европейской мистики: главный герой, "доктор паранормальных наук" Дэррел Бун, получил выгодный заказ: исследовать древний австрийский замок и выяснить, что угрожает паранормальным способностям его нынешних владельцев и откуда они (способности) вообще взялись. За действиями доктора надзирает весьма продвинутая и амбициозная адвокатша Виктория Конрой, она же — наше второе игровое "я".



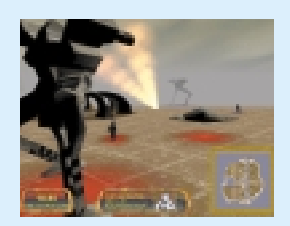
Со временем усердный доктор Бун обнаружит источник неведомой прежде энергии, берущий начало непосредственно в Стране Мертвых, — и приблизится к этой Стране, гуляя по заброшенным подвалам замка, полным настоящего трехмерного экшена.

Trecision обещает обеспечить в своей новой игрушке не только full 3D, но и взгляд от первого и третьего лица (при игре за двух героев!), толпу исключительно сообразительных неигровых персонажей, "риалтаймовые" тени, сцены на открытом воздухе, "объемный" свет, скелетную анимацию и движения, просчитанные при помощи Motion capture.

Да, новый трехмерный замок компании Trecision списан с самого настоящего австрийского замка периода мрачного и мистичного средневековья. После того как выйдет GK3, и игра станет клоном, у нее будут все шансы на успех (как получила некоторый успех — благодаря Blade Runner — игра Nightlong). Удачи, ребята!

EXE Наталия Дубровская

"Протухший" жанр



DARK REIGN 2

Pandemic Studios
www.pandemicstudios.com
Activision
www.activision.com
Осень 1999 г.

Все знают, что такое Dark Reign, но мало кто слышал о **Dark Reign 2**. Это потому, что информации об игре практически нет. Достоверной — еще меньше. В связи с этим не совсем понятно, чем заняты владельцы более чем 50 прекрасно оформленных фанатских сайтов, которые с большим трудом смогли заполнить лишь раздел "слухи" и "картинки". В ожидании игры люди страдают, простите меня, откровенной фигней — придумывают новые юниты, публикуют жизнеописания своих героев в мире Dark Reign, короче — самовыражаются на полную катушку.

Периодически всплывающие фрагменты ICQ-диалогов с "верными источниками" своей экспрессией напоминают отчеты первой экспедиции на Юпитер ("Боже, он полон звезд!..") и прерываются также внезапно. "Мобильная пехота по пояс в воде... Лучи прожекторов выхватывают поднятые над головой лазерные винтовки... Туман скрывает очертания крепости на холме... Пулеметы на вышках..."



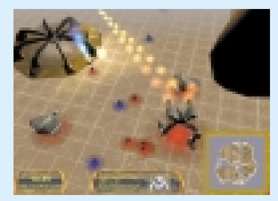
В Pandemic, похоже, очень довольны происходящим. Pandemic? Под этим именем скрываются наши старые знакомые — Josh Resnik (Dark Reign, Battlezone, Mechwarrior 2) и Andrew Goldman (SpyCraft, Battlezone). После относительного успеха Dark Reign и Battlezone Джош и Эндрю решили покинуть стены родной Activision и податься на вольные хлеба. Дверьми, правда, никто не хлопал — Activision финансирует Pandemic и будет издавать их игры. Игр пока немного — Dark Reign 2 и Battlezone, соответственно, "2".

А теперь к делу. Джош Резник считает, что жанр стратегий в реальном времени "потерял былую свежесть", а выражаясь проще — протух. Не будем говорить о том, что первый Dark Reign был не самым свежим куском мяса на кухне RTS, лучше послушаем, как планирует выходить из ситуации новоявленный гуру и наш давний друг. Если отбросить общие слова, остаются две идеи: полное 3D и корректный масштаб изображения.

Итак, от первого Dark Reign останется только игровая вселенная и хорошо проработанный сюжет. Все остальное будет сделано заново. Полигональные юниты и рельеф, свободно плавающая камера — картинки из игры больше напоминают Battlezone, особенно крупные планы. Да, пехотинцы действительно поднимают винтовки вверх, чтобы не замочить их в воде. Увеличив изображение, мы в буквальном смысле сможем оказаться среди действующих лиц. Джош решил отказаться от масштабных сражений в пользу небольших тактических стычек с акцентом на отдельных персонажах. Сотня-полторы юнитов и небольшие карты — вот что ждет нас во второй части игры.

Впрочем, игрокам карты покажутся очень даже крупными, потому что сами они... станут меньше. Dark Reign 2 сможет похвастаться правильными пропорциями — танки больше пехотинцев, высокие здания и огромные транспортные корабли. Довольно игрушечных танчиков и домиков, здесь все будет по правилам! Крутить всю эту красоту должен, по заверениям авторов, Pentium 166 и обязательный 3D-акселератор. Игра выйдет осенью 1999 года, и, похоже, примерно тогда же нас ждет целое нашествие RTS новой волны. Сумеет ли Dark Reign 2 хоть немного освежить воздух или сделает только хуже — покажет время.

EXE Олег Хажинский

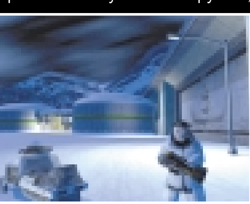


"ЖИТЬ ХОРОШО..." (EPIC GAMES)

...а хорошо жить еще лучше. Оптимистично глядя в лицо грядущему (подозреваю, правда, что чересчур оптимистично), компания Epic Games (знакомая вам Epic MegaGames решила наконец расстаться с частью своего "растопыренно-новорусского" имени) прикупила доменные имена unreal3.com и unreal4.com, дабы обеспечить своим возможным проектам достойное пристанище на просторах Интернета. Весьма предусмотрительный поступок, учитывая, что в последнее время в Сети развелись умники, скупающие на корню "удобные" домены и перепродающие их потом даже не втридорога, а в сотни и тысячи раз дороже номинальной стоимости.

"...НО СТОИТ ЛИ?" (ELECTRONIC ARTS)

"Доктор, я жить буду?" — "А смысл?" Приблизительно такой диалог произошел недавно между компаниями Rebel Boat Rocker и Electronic Arts. В результате в конце января-99 умер так и не родившийся проект Prax War. EA (предполагаемый издатель игры) заявила, что дела у RBR продвигаются не так быстро, как ей хотелось бы, да и в технологическом плане игра слабовата, ибо разработка слишком задержалась. Жаль, довольно приятная получалась игрушка,



если судить по последним шотам. Занятно, что сразу после заявления о закрытии проекта стали появляться слухи, что шоты эти и не шоты вовсе, а просто content игры (модели и текстуры), отрендеренный отдельно. Упал, так затопчем?

"СКУШАЙТЕ СИКВЕЛ!" (SHINY ENTERTAINMENT)

Очевидно, не желая отрываться от работы над Messiah, Shiny Entertainment взвалила на компанию Bioware Corp все заботы

Играем Орвелла

"БОЛЬШОЙ БРАТ" СТАНОВИТСЯ ИНТЕР-АКТИВЕН!

Пусто на адвенчурном горизонте. Грустно. Есть всего пара-тройка интересных проектов, чтобы успокоить наши души, и один из них, несомненно, — Big Brother от малоизвестной (пока) в игровом мире, но весьма крупной и уважаемой американской фирмы MediaX. Игра обещает быть не только стоящей, но и новаторской — а это сейчас на вес золота!

BIG BROTHER

www.big-brother.com
MediaX
www.mediax.com
1-й кватал 1999 г.

"Большой брат" — игра по мотивам романа Джорджа Орвелла "1984", эталонной антиутопии, в 1949 году круто перебросившей сознание не одного западного романтика на антикоммунистические рельсы. Теперь страшному миру послевоенного сознания Орвелла предстоит перенестись в открытый, интерактивный, мир компьютерной игрушки второго тысячелетия. Что это будет за игра? И что здесь делает книга? **Мэттью МАКЛОРИН** (Matthew MacLaurin), главный продюсер проекта, любезно согласился побеседовать с нами — об этом, и не только.



Мэттью Маклорин...

Game.EXE: Скажите, Мэттью, а кому первому пришла идея сделать игру по книге Орвелла? Как родился проект?

Мэттью Маклорин: Идея принадлежит Джону Тарноффу и Дагласу Гэйетону, кинопродюсерам: у них огромный опыт и связи в киноиндустрии. Они вышли на Марвина Розенблюма, исполнительного продюсера фильма "1984" (того, в котором играл Джон Херт), и сумели заключить контракт с владельцами прав на наследие Орвелла. Они же очень помогли нам на ранних стадиях разработки — доводили проект до ума, чтобы доказать этим людям: игра способна соответствовать книге и ее не опозорит.

.EXE: И все-таки довольно смело... Роман "1984" оказал огромное влияние на целое поколение. А Big Brother? Будет ли это просто "игра", или вы надеетесь хоть отчасти передать в ней "харизму" самой книги?

M.M.: Мы очень, очень надеемся, что игра будет стоить своего книжного прототипа. Но... Это — игра, а игры как искусство пока находятся в зачаточном состоянии. Так что мы не тешим себя иллюзией подняться до художественного уровня книги, но считаем своим долгом найти оригинальное игровое решение, которое позволит передать сам дух книги — если не ее глубину. Мы не пытаемся "воспроизвести" книгу: мы берем темы и идеи романа и "проигрываем" их в интерактивных условиях.



...и вся его команда!

Очень интересный вопрос, связанный именно с интерактивностью как таковой: в "1984" пассивность населения доведена почти до абсурда. Так каково будет нашему геймеру действовать в таком мире? Мы постарались столкнуть человека с современными возможностями индивидуального развития (возьмем хотя бы доступ к любой информации, обеспечиваемый Интернетом) с тем ужасным образом нашего времени, который властвовал в сознании образца 1949 года, с тогдашним страхом перед будущим.

.EXE: Значит, конфликт между свободным сознанием и миром Большого Брата?

M.M.: Орвелл создал очень страшный мир. Здесь уже никто не верит в свободу. Здесь бьют, убивают, здесь каждый сломлен. А теперь возьмем среднего человека 90-х — привыкшего к свободе, достатку, независимости, и посмотрим — как он справится в этом мире? Мы играем на этом контрасте: берем свободного человека нашего времени и забитого пролетария Океании и швыряем их в один, общий, интерактивный мир — посмотреть, что получится. Как реальное мировосприятие конца 20-го века поможет спастись от тирании этого страшного "будущего".

.EXE: А сюжет? Насколько он близок к роману?

M.M.: Мы сочли необходимым создать новых героев, придумать новые события. Игра должна нравиться и быть понятной вне зависимости от того, читали люди книгу или нет. Тем более, зная сюжет заранее, зачем играть? Если вы читали книгу, вы найдете массу мелких деталей, которые напомнят вам о многом, но скорость освоения игры будет для всех одинаковой.

.EXE: Можно подробнее о сюжете? И геймплее.

M.M.: Вы играете за Эрика Блэйра, партийца и солдата. Он вернулся с войны — чтобы узнать, что его подруга Эмма исчезла. Может быть, ее "устранило" правительство, может — похитили деятели из революционного "Братства". Он начинает искать ее и быстро понимает, что хоть чуточку вырваться за пределы стандартного (и очень узкого) круга предписанных действий для простого "прола" — задача чрезвычайно сложная. Постепенно он осознает необходимость нарушения правил, находит друзей в подполье, но остаются области, закрытые для пролетария навсегда.

Первый уровень — рабочий квартал, трущобы, где живет чернь. Здесь все работает на паре, но сейчас котельную отключили — из военной экономии. Первая ваша задача — найти рычаг и открыть заблокированные области. Заодно энергия пойдет в системы слежения, вернув вас под надзор, и создаст массу других проблем. На уровне — масса паровых клапанов, и вам придется выяснять, как с их помощью включать и отключать разные машины и устройства.

Адская машина. Питается цифрами.

В целом, главная задача — спасти Эмму, но по ходу игры, само собой, возникает масса других проблем. Мятежники "Братства" расскажут о "Книге обо всем", которая может освободить страну. В поисках Эммы Эрику придется прорваться в Министерство любви (главный тюремно-пыточный комплекс), бродить по катакомбам канализации, где скрывается "Братство"...

.EXE: Мир Орвелла — каким он будет, став "игровым"? Именно как мир компьютерной игры?

M.M.: Одной из важнейших задач с самого начала мы считали создание по-настоящему живого, способного к естественным реакциям мира. Мы затратили невероятное количество сил и средств на создание анимационной и физической модели, которая позволит сделать любой элемент мира способным к взаимодействию с игроком. Учтите при этом, что мир этот достаточно велик: район "пролов", вполне средний по размерам уровень, составляет десять городских кварталов. Почти 20 тысяч полигонов! При этом вы можете входить в дома, выходить из них, прыгать в воду...

.EXE: Тогда немного о технологиях...

M.M.: Формально, игра представляет собой полностью интерактивное 3D в реальном времени. Взаимодействие с предметами рассчитано очень точно, так что вы сможете решать головоломки с вовлечением массы активных предметов, присутствующих на экране одновременно. В вашем распоряжении — богатый инвентарь, доступ к которому можно получить мгновенно. Интерфейс лаконичен и удобен: вам ни разу не придется "уйти" с основного экрана, чтобы произвести какие-то действия. Перемещения — вполне традиционные для любого "3D от первого лица". Море анимации. Мы использовали принципиально новый подход к оптимизации, у нас не будет недочетов, как скажем, в Quake, когда все персонажи движутся только в одной плоскости.

По стилю игра будет напоминать о таких фильмах, как "Бразилия", "Похитители времени", "Город потерянных детей". Она будет очень "механистичной", с "адскими машинами" в византийском или викторианском духе. Эти машины будут гораздо сложней и интерактивней, чем может позволить любой из существующих сейчас "движков".


Поезд метро. Скоро будет.

Мы разработали очень интересную систему перемещения персонажей: в ней учитываются такие вещи, как инерция и момент движения, так что враги уже не будут двигаться, как роботы. Представьте: вы увидите, как они с трудом восстанавливают равновесие, поворачивая на бегу за угол!

Игра уже сегодня поддерживает все основные 3D-акселераторы и 3D-звук. Мы сотрудничаем с ведущими производителями, чтобы гарантировать работу с их новыми моделями.

.EXE: Так все-таки, на что это больше похоже — на FPS или квест?

M.M.: Я бы назвал это "Myst в движении". Мир постоянно изменяется и на действия геймера реагирует динамически. Полная свобода движений: вы можете бегать, прыгать, срываться с высоты — все как в жизни (или в игре вроде Quake, если на то пошло). Стоять без дела нельзя: постоянный надзор в мире Большого Брата заставляет каждую минуту имитировать полезную деятельность. Ни минуты покоя или действий, которые могут быть сочтены "неповиновением".

.EXE: А как насчет вечной проблемы "умных" квестов — линейности сюжета?

M.M.: Жесткой последовательности событий, необходимых для достижения определенного результата, не будет. Будет что-то вроде кино, где зритель может просматривать сцены любом порядке и даже их пропускать. Ваша цель — суметь связать все это воедино. Так мы и работали с самого начала: создавали "скелет", который будет контролировать перемещения игрока по сюжету, так, чтобы игроку было все время интересно.


Это — генератор. Наверное, паровой.

В игре присутствуют динамические элементы, способные реагировать на ваши действия и даже их предвидеть. У врагов есть камеры слежения — они смогут наблюдать за вами издалека и устраивать засады, предсказывая ваши действия. Мы очень много работали над сюжетом, его балансом: одной из наших основных целей было сделать игру с таким обилием "рабочих" элементов сюжета, чтобы она могла оставаться игрой вообще без графики. У нас сценарий занимает несколько сотен страниц!

.EXE: Поговорим о нашем — о советском. Большой Брат в значительной степени был написан "со Сталина". Будет ли и в игре прослеживаться "русская тема"? Как насчет зрительных ассоциаций с Россией того времени?

M.M.: Эстетически наша игра "забазирована" на Восточной Европе. Мы любим советский конструктивизм, изучаем искусство плаката и архитектуру СССР середины столетия и все чаще используем этот материал при поиске визуальных решений.

Вообще эти решения у нас очень многообразны и богаты. Мы очень активно исследовали тему "индустриального упадка" и обнаружили, что там куда больше цветов, чем привычных оттенков серого. На самом деле, большинство объектов покрыты грязью, копотью, ржавчиной и прочей дрянью — все это дает очень интересные визуальные эффекты и тонкие цветовые переходы. Мы изрядно поработали и над "атмосферой": вспышки фар, мутный свет прожектора, ползущий в поисках жертвы, огонь, дым, клубящийся туман...

.EXE: "Синдром Большого Брата" — штука привязчивая. Посмотрите, насколько непобедимой оказалась любовь "бывших советских" к Сталину! Будет ли в игре рассмотрена тема слепой преданности народа своему тирану? Придется ли герою вступать в противостояние не с властью, а с самими ее жертвами?

M.M.: Один из главных результатов деятельности любой "полиции мысли" — то, что никто не решается выражать свои реальные чувства. Игроку придется находить в речи персонажа мельчайшие намеки, по которым можно выяснить его истинные мотивы. Некоторые будут действовать как стопроцентные "патриоты", будучи на самом деле "контрреволюционерами", другие — с точностью до наоборот. Это хитросплетение скрытых мыслей и намерений, как нам кажется, будет одним из самых интересных аспектов игры!

.EXE: Вы говорили о "среднем человеке 90-х", очутившемся вдруг в страшном мире Большого Брата. Русские не так давно вернулись из этого самого мира централизованного контроля над мыслью и бешеной правительственной пропаганды. Как вам кажется, должны ли мы воспринять игру иначе, чем на Западе?

M.M.: Не знаю, я никогда не был в Советском Союзе. У меня есть друзья-эмигранты, но они — уже совсем американцы. Суть в том, что человек готов требовать для себя свободы. Свободы действия, общения, мысли. Нам действительно кажется, что любой современный западный человек в глазах Большого Брата — уже "контра", но это было бы слишком просто. Да, любой, кто искренне верит в сами ИДЕИ демократического западного

по созданию сиквела MDK. Bioware же ничуть не обиделась, а, напротив, с энтузиазмом взялась за подвернувшуюся работу. Жаль, что их энтузиазма не хватило ни на регулярное освещение процесса разработки, ни на нормальное общение с прессой. Следствие этого — почти полное отсутствие информации о проекте. В общем, чем богаты...

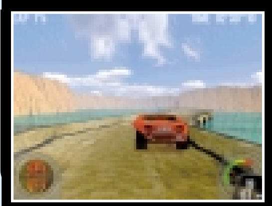
В MDK2 нас встретят старые знакомые: Kurt Hectic (главный герой), кибернетический пес Max (Максик, словом) и доктор Hawkings (друзья главного героя), Streaming Aliens (враги Курта). Давить врагов, спасая родину, — любимое занятие любого героя. Курт не исключение. Последовательно проходя 8 уровней игры (переходы между ними обещают сделать "прозрачными", то есть незаметными), игрок будет заниматься двумя архиважными задачами. Во-первых, освобождать своих друзей, которых бессовестные инопланетяне захватили в плен, а во-вторых, освобождать этот мир от самих инопланетян.

Ни о "движке", ни о gameplay'е ничего неизвестно. Выйти игра должна осенью 1999 года, одновременно на PC и Dreamcast.

"А КАК НАСЧЕТ "ИГРАИЗАЦИИ"?" (GIGAWATT STUDIOS)

Компания Gigawatt Studios всерьез намерена добавить к своему послужному списку еще одну сомнительную "играизацию" известного фильма (помимо почти провальной версии Men in Black). На этот раз в руки им попался "Солдат" (Soldier) с Куртом Расселом (Kurt Russel) в главной роли,





по мотивам которого и планируется выпустить одноименную игру.

Постулат: из типичного голливудского сюжета в неумелых руках может вырасти только такой же типичный action. Доказательство: сюжет в игре присутствует лишь номинально, например для того, чтобы дать врагу имя (одно на всех). Несмотря на попытки авторов порадовать нас разнообразием заданий (освободить заложников, охранять территорию и т.д.), есть большое подозрение, что игровой процесс сведется к тривиальному уничтожению всего, что "неправильно" движется. Приличный список оружия (лазеры, огнеметы, гранатометы и еще много того, чье название на русский язык не переводится) лишь подтверждает это.

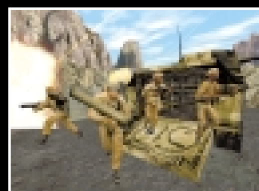
Короче, любители пострелять, ждите, если хотите. Игра выйдет летом этого года.

"ПОЛЕТ НОРМАЛЬНЫЙ!" (VALVE SOFTWARE)

Буквально взлетев на вершину игрового Олимпа после выхода Half-Life, компания Valve Software совсем не собирается останавливаться. Теперь взоры этих "нефранцузов" (в действительности офис компании находится не во Франции, а в Керкленде, штат Вашингтон) обратились в сторону multiplayer'а.

Впрочем, обратились они туда уже давно — еще в #6'98 года мы





писали о том, как добрые Valve'вцы приютили двоих австралийских парней, по совместительству создателей популярнейшей модификации Quake 2 — Team Fortress. Было объявлено, что австралийцы выпустят специальную



Твой дом — тюрьма. Если ты, конечно, недостаточно осторожен.

капитализма, автоматически становится врагом Большого Брата. Однако я уверен, что среди русских всегда была масса тех, кто умел мыслить свободно, — так же, как и сейчас на Западе полно тех, кто предпочел бы, чтобы кто-то думал за них. Тем, кто любит быть свободным, наверняка понравится сражение с нашим Большим Братом!

.EXE: Когда писалась книга, угроза коммунистического поворота была для западного мира вполне реальной. Как вы рассматриваете ситуацию сейчас, когда делается ваша игра?

M.M.: Я думаю, самая большая угроза будущему Запада сейчас кроется в ситуации, когда корпорации начнут контролировать общество в той же степени, в которой это когда-то делал Кремль у вас. У нас уже есть каналы новостей, контролируемые военно-промышленными компаниями. Разница в том, что сейчас это делается гораздо аккуратней и как бы в шутку. Я думаю, лингвист и философ Наом Хомский создал термин "дружеский фашизм" именно для того, чтобы описать режим, при котором население полностью контролируемо, но у него никто не отнимает бигмаков и Мадонн, так что людям, по большому счету, на все наплевать. Это очень серьезная опасность, и она становится реальней с каждым днем.

.EXE: И напоследок: чисто "профессиональный" (для меня) вопрос. Игры жанра adventure переживают глубокий кризис. В чем причина? И не страшно ли вам в такой ситуации разрабатывать самый настоящий "квест"?

M.M.: В последние три года ситуация на рынке целиком определялась бешеным развитием графических технологий. Был период, когда для того, чтобы продать игру, достаточно было просто задействовать самую крутую графику. Однако со временем такие игры становятся похожи друг на друга, и люди опять начинают требовать главного — хорошего геймплея. Сначала был всплеск в связи с появлением CD-ROM. Потом был Myst, позже — Quake и Unreal. Мы начинаем выходить из "графической" фазы, люди ищут более интеллектуальные, сложные и увлекательные игры.

Наш жанр существовал еще до того, как появилась "графика" как таковая: ведь основа таких игр — литературный сюжет и взаимодействие характеров, а это нужно всем, сам принцип близок любому. Теперь, когда графикой никого не удивишь, становится важным то, что существует в игре помимо нее, — а значит, возвращается интерес к более серьезным, глубоким играм. Думаю, в ближайшие два года популярность жанра adventure будет расти, и те игры, в которых достоинства жанра будут сочетаться с первосортной графикой, станут бесспорными фаворитами.

.EXE: Будем надеяться... Будем надеяться, что рецепт "Quake + Myst" — действительно панацея для нашего жанра. И что ваша ига сможет изменить ситуацию на рынке. Большое спасибо за то, что ответили на наши вопросы!

M.M.: Пожалуйста! Буду признателен, если вы пришлете мне несколько номеров с этим интервью!

.EXE Вопросы задавала Наталия Дубровская

Рывок
в пустоту

THE RIFT

ThrushWave Technologies
www.thrushwave.com
1999 г.

Фирма ThrushWave Technologies объявила о начале работы над новым космическим проектом — игрой **The Rift** ("Разрыв"). Жанр — RTS, герой — беглый жулик.

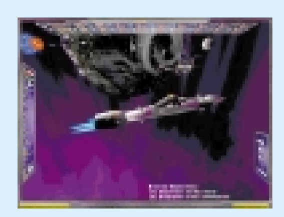
Пятнадцать лет назад пронхиндей и контрабандист Джейкоб Вискеро тайком пробрался на корабль, летящий на новую, только что открытую и объявленную обитаемой планету под названием Proxima. Момент его прибытия и становится началом игры: планета оказалось отнюдь не настолько пригодной для жизни, как было обещано, к тому же некие космические соседи явились туда вместе с нами, и цель у них одна: найти и уничтожить.

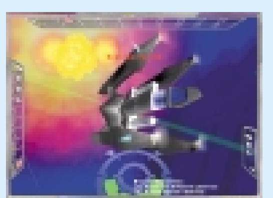
Результат — огромная космическая война в 3D и с "настоящей физикой", охватившая 30 планетарных систем (перемещение между ними осуществляется через особые "дыры" в пространстве — они и называются "rifts"), тысячи активных объектов и сотни кораблей, и все это — в 30 отдельных миссиях (по крайней мере пока разработчики обещают именно это). Наш Джейкоб (то есть вы) сможет командовать флотом более чем в 200 космолетов, отдавая команды непосредственно экипажам, капитанам и подразделениям любого уровня.

По заявлению ведущего программиста проекта Джеймса Траша, компания намерена строго придерживаться привычных геймерам принципов управления, незаметно расширяя их возможности, — чтобы новичок легко втянулся, а опытный игрок сумел найти для себя много нового и полезного. Скажем, перемещение будет выполняться стандартно: выбрал юнит, потом щелкнул на точке назначения, а точное положение в трехмерном пространстве будет задаваться движениями мыши вверх-вниз при удержании правой кнопки.

Публикатора у игры пока нет и, скорее всего, не будет: ThrushWave очень надеется справиться с изданием The Rift самостоятельно.

.EXE Наталия Дубровская







Безумие в Чикаго

НАСТОЯЩИХ БУЙНЫХ МАЛО...

MIDTOWN MADNESS

www.microsoft.com/games/midtown/
Angel Studios
www.angelstudios.com
Microsoft
www.microsoft.com
Июнь 1999 г.

Само название обещающей быть в июне игры сразу говорит нам о личности издателя: только одна компания так упорно, но пока безуспешно, пытается спятить. Крыша у игрового отдела Microsoft не съехала ни после пары дублей родео на грузовиках-монстрах, ни после кросса на обезумевших мотоциклах, может, хоть на этот раз им повезет? Все-таки сам ангел им в помощь (см. имечко разработчика)...

ДЛЯ ТЕХ, С КОГО ХВАТИТ

Светлый идеал тотального и всеобщего делириум тременс стал ближе... Действительно, ну как можно нормально и культурно сойти с ума на скучных спортивных или полуспортивных состязаниях? Есть только одно место, где достичь этого легко и просто, — улицы любимого города в час пик. Видели фильм "С меня хватит"? Так вот, Microsoft рисует нам картину того, что могло бы произойти, если бы герой Майкла Дугласа со сваренными вкрутую мозгами не покинул свою машину в самом начале. Или, скажем, не пересел бы за руль восемнадцатиколесного (sic!) грузовика...

ВОЗВРАЩЕНИЕ ПЕШЕХОДОВ

Нет, это все-таки не новый "Кармагеддон", "Кармагеддон" поамерикански, а вполне приемлемые общественностью гонки на десяти различных транспортных средствах (от "Форда" системы "Мустанг" до упомянутого 18-колесного грузовика с прицепом) по забитым машинами улицам, с объездами кратчайшей дорогой через темные аллеи, лихачеством по тротуарам, сбитыми счетчиками платных стоянок, мусорными баками и почтовыми ящиками, а также, конечно, вездесущей полицией. Копы должны использовать единую "живую" радиосеть, позволяющую отслеживать и отлавливать нарушителей машинами-перехватчиками и блокировать улицы. Раз есть тротуары, значит, есть и они, ненаглядные наши педестрианы, не тащиеся за мусорными баками и не залезающие на светофоры, а опрометчиво рискнувшие заняться своими повседневными делами — пошляться по улицам и пораздражать честных усталых водителей массовыми переходами в положенных и неположенных местах. Правда, разработчики стыдливо рекомендуют их не давить, а "избегать", грозя системой искусственного интеллекта стражей порядка, но кого и когда



это останавливало? Наша совесть чиста — могли бы они и дома посидеть, в конце-то концов... Словом, неужели новый "Кармагеддон"?

УЛИЦЫ В ОГНЕ

Город, знаменитый своими скотобойнями и гангстерскими войнами прошлого, заполучит нас прямо в свое угрюмое сердце — центральный даунтаун, смоделированный с превеликой тщательностью. Скрупулезно перенесены свыше 80 городских достопримечательностей, и нам, как коренным чикагцам если не телом, то душой, будет приятно ознакомиться с особенностями Уригли, Солдиер и Мейгс-филда (уж простите за произношение), а также полюбоваться на Сирс Тауэр. Всего смоделировано свыше ста километров дорожного покрытия — парням из Angel Studios имеет смысл податься в асфальтоукладчики...

Намечено много-много режимов гонки, от езды сквозь чекпойнты и наматывания кругов до выполнения замысловатых сценариев, живописующих интенсивную жизнь центра большого города не хуже сериала о реанимационном отделении местного госпиталя. Самые короткие заезды называются "блицами" и длятся около тридцати секунд, предусмотрены и затяжные переезды из точки "А" в точку "Б" с "прогрессивным" таймером. Специально для мультиплейера предназначены вариации веселой игры в полицейских и воров — Чикаго как-никак, хоть и не тридцатых годов. Представляют они собой вариант Capture the Flag, где в качестве флага выступают похищенные из федерального банка слитки золота: негодяи стараются доставить золотишко в свое логово, а хорошие ребята-полицейские, как ни подозрительно это звучит, должны вернуть денежки в банк.



Слова словами, но пока что даже сами картинки Midtown Madness, с городскими пейзажами под затянутым смогом небом, объектами "активного" окружения на тротуарах и великолепными моделями машин, приводят к резкому падению уровня нравственного и эмоционального здоровья — красивы они до безумия, хотя игре с такими отдающими манией величия обещаниями не помешали бы и чернильные пятна тестов Рохшарха в качестве скриншотов. Пойдет ли этот процесс дальше — будет, как любят сейчас говорить американские конгрессмены, видно.

EXE FRAG Сибирский

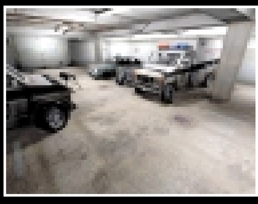
версию своей модификации и для Half-Life, а Sierra издаст ее в виде Expansion Pack'a.

С того времени многое изменилось. Во-первых, уже в феврале для Half-Life должен выйти совершенно бесплатный port оригинального TF под названием Team Fortress Classic. Обещано, что gameplay практически не подвергнется изменениям, "пострадают" лишь графическая часть игры и сетевой код. Кстати, недавно вышел патч к самой Half-Life, значительно (по утверждению самих разработчиков) улучшающий сетевую поддержку.

Во-вторых, и это, собственно, главное: летом Team Fortress 2 выйдет отдельной игрой, в отдельной коробке, и будет там столько всего, что лучше посвятить ей отдельный разговор. Ищите подробности в следующем номере.

"ЗДЕСЬ БУДЕТ ГОРОД!" (INSOMNIA SOFTWARE)

Шведскую компанию Insomnia Software хочется упрекнуть лишь в том, что она так долго скрывала от общественности свой проект Decay. Разработка длится уже почти полтора года, а до недавнего времени не было изве-



стно вообще ничего.

Это, впрочем, лишь усилило наш шок, когда информация просочилась и появились первые скриншоты. Одни и те же сцены, отрендеренные в игровом "движке" и в 3DS MAX (который и используется для создания моделей и уровней), выглядят практически одинаково! Свет и тени настолько правильные, что вызывают скептическое недоверие. Помнится, нечто подобное было у меня от первых шотов печально известного Trespasser'a. Однако разработчики божатся, что история не повторится...

EXE Роман Косенко

Поход на север

ЗАЩИТИ ВИКИНГА, ИЛИ ИСКУССТВО РЕЗЬБЫ ТОПОРОМ ПО ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ КОСТИ

RUNE

Human Head Studios
www.humanhead.com
Epic Games
www.epicgames.com
Gathering of Developers
www.godgames.com
Лето 2000 г.

Новую команду сразу же заметили (еще бы, ведь за плечами работа над серией Heretic — Hexen). Сначала небезызвестный Джон Ромеро предложил им взяться за сиквел к его порядком затянувшейся игре Daikatana, но, впрочем, потом от идеи отказался и договор разорвал (ибо никак саму игру не доделает — читайте об этом в персональной истории про глав-3D-творца). Потом возник какой-то сверхсекретный проект (до сих пор никто не знает, что это было), за ним — Ragnar. На последний обратила внимание сама Epic Games и предложила свое сотрудничество. В итоге, игру переименовали в **Rune** ("Это слово звучит более загадочно", — поясняют разработчики), Epic Games объявили партнером Human Head Studios (в результате чего "головастые" получили доступ к текущей и последующим версиям Unreal Engine), а Gathering of Developers согласилась издать будущую игру.

Rune относится к жанру 3D action/adventure от третьего лица, переживающему нынче необычайный взлет популярности. События игры развиваются в загадочном мире древней Скандинавии. В мире, где головы (и прочие выступающие части тела) врагов отсекали огромными боевыми топорами; где искусный маг в бою заменял не одну дюжину воинов; где жили коварные, но временами и щедрые гномы; где старые боги, равнодушно взирая на Мидгард, были заняты лишь собственными интригами; где... короче, там было чем заняться. Игра, чье действо происходит в ТАКОМ мире, должна быть как минимум оригинальной, и чтобы убедиться в этом, мы решили задать несколько вопросов самим разработчикам, а Тим Герритсен, директор по развитию бизнеса компании Human Head Studio, любезно согласился на них ответить.



Вопрос на засыпку: что общего между "вороном" и "человеческой головой"? Ничего? Ошибка! Не так давно компанию Raven Software покинули сразу шесть человек — три художника и три программиста. Вместе с примкнувшим к ним Тимом ГЕРРИТСЕНОМ (Tim Gerritsen) из FASA Interactive беглецы основали свою собственную компанию и назвали ее Human Head Studios.



Game.EXE: Здравствуйте, Тим. Прежде нам хотелось бы узнать, почему такое количество народу вдруг решило оставить Raven Software и образовать собственную компанию? Ходили слухи, что они ушли из-за того, что их, ранее работавших вместе, "распределили" в разные команды внутри самой Raven. Это так?

Тим Герритсен: Именно. Главная причина в том, что они привыкли работать вместе, одной командой. Тут проявлялся своего рода синергизм, вместе они были сильнее. В Raven это, к сожалению, стало невозможно...

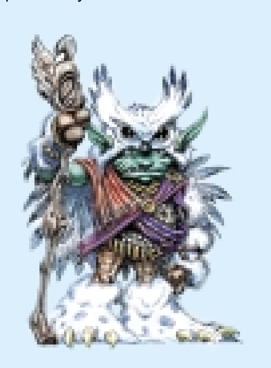
.EXE: А почему в качестве места действия первой игры свеженькой компании выбрана древняя Скандинавия? Стало общим местом, когда игры "привязываются" к средневековью или кибернетическому будущему; мир же скандинавских мифов почти не востребован. Кто автор этой идеи?

Т.Г.: Вообще, это наше общее решение. События Rune будут происходить в древнем сказочном мире, каким его видели — представляли — сами викинги. Добрые и злые гномы, глупые великаны, старые боги Асгарда во главе с одноглазым Одином — древние верили во все это, жили с этим. Мы же уверены, что здесь непаханое поле красивейших мифов и всевозможных историй, которые можно использовать в игре. Главное — они легко узнаваемы. Многие знают и любят скандинавские мифы вообще и викингов в частности.

.EXE: Как давно вы работаете над Rune? Есть ли уже чем похвастаться?

Т.Г.: Мы начали в ноябре прошлого года, и игра еще находится на очень ранней стадии разработки. Впрочем, мы довольно быстро продвигаемся, а времени впереди — предостаточно, ориентировочная дата релиза проекта — середина 2000 года.

.EXE: Расскажите немного о сюжете, главном герое и т.п. игровых вкусностях.



HASBRO НА ХАЛЯВУ

5-го фераля сего года знаменитая фирма Hasbro Interactive учинила в городе Нью-Йорке невиданный доселе дебош: бесплатную раздачу 100 тысяч копий (!) игры Scrabble Em@il (играется по электронной почте). Привлекательного вида девицы и молодые люди в желтом бродили на самых оживленных углах большого города, стараясь всучить прохожим CD с игрой (интересно, какой процент счастливых обладателей халявы владеет электронным адресом?). Одновременно на потенциальных скрэбблеров обрушилась волна теле-, радио- и просто бумажной рекламы "игр по e-mail, нового слова в системе компьютерных развлечений".

Стоит заметить, что эту акцию при желании вполне можно считать не рекламной, а просветительской: ведь "скрэббл" — стопроцентный аналог нашего древнего "эрудита", развивающей игры "в слова" (последний был цинично и полностью стянут со "скрэббла" в известные своим равнодушием к авторскому праву славные советские времена).

ACTIVISION МЕЛКОЙ РОССЫПЬЮ

Известный своей склонностью к эффектным, масштабным и очень дорогим проектам сверхпубликатор (упомянем только Quake 2, Heavy Gear, Civilization 2 или Zork: Grand Inquisitor) Activision по-прежнему не гнушается мелкотравчатыми проектишками для несклонных к "детским забавам" дебилов. Подхватив в прошлом году компанию под названием Head Games и нарубив капусты на омерзительных (а главное, копеечных) симуляторах забоя дичи на местности а-ля Deer Hunter (кстати, сама гениальная идея принадлежала не ей, а GT и Wizard Works), великая Activision вошла во вкус: объявила на этот год аж целых три игрушки того же типа: Remington Top Shot, Crossman Extreme Paintbrawl и Brunswick ProPool 3D. Принцип тот же: дешево, примитивно, приятно для всех (кроме геймеров, конечно, — но они среди компьютеровладельцев ныне, увы, составляют меньшинство).

Самое забавное, что на сайте Activision ни одного упоминания об играх типа "стреляй, толь-



.EXE: А почему вы остановились на виде от третьего лица? Тут напрашивается занятная аналогия: Quake 2 — Heretic 2, Unreal — Rune... Прокомментируете этот факт.

Т.Г.: В Rune основной упор будет сделан на рукопашные схватки, и в силу этого вид от третьего лица — лучшее решение (глупо пытаться фехтовать, видя лишь кончик меча). Второй "Еретик" успешно доказал, что игра "от третьего" вполне может быть интенсивной и захватывающей. Что касается вашей аналогии "Quake 2 — Heretic 2, Unreal — Rune", то это... просто совпадение. Мы очень уважаем парней из Raven и любим их игры. Надеемся, что и они смогут сказать о нас то же самое.

Т.Г.: Главный герой — молодой викинг по имени Рагнар (Ragnar) — спокойно (по скандинавским понятиям) живет в родной деревне. Периодически вся боеспособная часть деревни воюет с соседями. Иногда они побеждают, иногда — нет. Словом, все как в настоящей жизни... Так бы он и жил, но неожиданно соседнее племя становится чрезвычайно сильным и начинает одерживать победу за победой. Рагнар с друзьями снаряжают ладью и отправляются разбираться с тем самым племенем, надеясь либо заключить с ними мир, либо убить их предводителя (где они научились так вести переговоры? — **.EXE**) ... С этого места, собственно, и начинается игра.

.EXE: Вы сказали, что в Rune будут преобладать рукопашные поединки и, соответственно, колюще-режуще-рубящие виды оружия. Может быть, приоткроете завесу над предполагаемым арсеналом Рагнара?

Т.Г.: По большей части арсенал будет соответствовать реальному оружию викингов того времени: боевые топоры и молоты, мечи, кинжалы и т.п. Кроме того, будет несколько видов оружия "дальнего действия" и возможность бросить чем-нибудь в противника (скажем, зашвырнуть в него своим любимым топором).

.EXE: А как насчет магии? Сможет ли Рагнар "побаловаться" высоким боевым искусством?

Т.Г.: Обязательно! Мы собираемся наделить нашего парня некоторыми магическими способностями, но не хотим пока раскрывать, какими именно.

.EXE: Human Head относит Rune к жанру action/adventure. Но все-таки, чего в игре будет больше: "действия" или "приключений"? Возможен ли баланс? Вспоминается Hexen2, которого просто погубил избыток глупых головоломок...

Т.Г.: Баланс, несомненно, возможен, и мы всеми силами постараемся его достигнуть. Людям интересно именно "проходить" игру, и вряд ли имеет смысл пытаться увеличить игровое время, заставляя их многократно бродить по одним и тем же уровням в поисках ключа или чего-то в этом роде. Вместо этого у нас будут небольшие логические задачки... Но мы еще не готовы рассказывать об этом (да и не очень хочется раскрывать секреты конкурентам).

.EXE: Насколько окружающий мир агрессивен по отношению к Рагнару? Всякий ли встречный захочет убить его, или возможно появление дружелюбных персонажей?

Т.Г.: В основном все существа, которых будет встречать Рагнар, враждебны либо по отношению к нему самому, либо к викингам вообще. Однако это вовсе не означает, что сражаться придется со всем и каждым. Рагнар может преспокойно избежать конфликта с некоторыми тварями, прокравшись незамеченным, с другими же — просто не трогая их. Таким образом, игрок сможет сам определять, насколько обильно будет орошен кровью его путь.

.EXE Интервью вел Роман Косенко



ко не засни" обнаружить не удалось. Стесняется, видать.

ЕЩЕ О РОГАТЫХ

Однако все охотничьи заброды Activision — детский лепет по сравнению с размахом упомянутых классиков оленьего дела, GT и Wizard Works. Эти двое ни более ни менее как заключили союз (и стали спонсорами!) с ассоциацией Buckmasters — крупнейшим американским обществом охотников на оленей (настоящих. Живых и теплых!).

GT Interactive по этому поводу заявила, что "партнерство с Buckmasters позволит ей остаться лидером и определять стандарты на рынке интерактивных симуляторов охоты", а Buckmasters — что "счастлива, поскольку видит в этом союзе еще одну возможность продолжить создание положительного образа охоты в умах населения". Первые две игрушки, порожденные этим союзом, должны увидеть свет уже в августе.

Занавес.

ELECTRONIC ARTS: ИГРУШЕЧНЫЙ РЕЦИДИВИСТ

Опять про суд, и опять про EA: на этот раз несчастная суперфирма (известная, правда, своим тяжелым характером) сцепилась с самыми крутыми парнями Америки: бейсболистами в отставке. Четыре видных в прошлом игрока подали в суд аж на 9 игрушечных компаний, в том числе на многострадальную EA, Maxis и Dynamix. Повод весьма банален: нарушение авторских прав. Что интересно, все упомянутые в иске бейсбольные симуляторы свежестью не блещут: при желании, гордые бейсболисты могли поднять шум еще пять лет назад. Видимо, закаленные, юридически подкованные бойцы решили дождаться, пока курочка отъестся, а потом уже требовать золотых яичек за причиненный ущерб. И правильно: теперь с одной EA можно поиметь, как с Columbia Pictures.

Что до главной курочки, кстати, то она, EA, немножко прячется: заявила, что этих игр (а именно Old Time Baseball и Baseball for Windows) не разрабатывала, а только публиковала, и пусть, мол, с разработчиков деньги и дерут. Но это мы еще по-

Стратегии-99: слишком много для одного

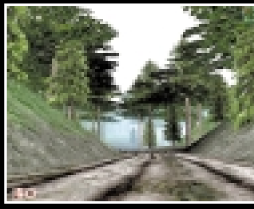
Settlers III Plus	Blue Byte	Март	Обещанное продолжение, часть первая.
Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia	3DO	Март	Свежо предание, да верится с трудом. А ведь в планах компании уже HoMM IV...
Civilization: Call to Power	Activision	Март	Наш ответ Сиду Мейеру от Activision.
Imperialism II: Age of Exploration	SSI	Март	Вторая часть неплохой игры обещает быть еще лучше.
Command & Conquer II: Tiberian Sun	Westwood	Март	О, мама...
Warzone 2100	Eidos	Март	Очень милый C&C-клон, весь из себя 3D и со вкусом.
WarCraft II Platinum	Blizzard	1-й квартал	Еще раз, но теперь на battle.net.
ShadowPact	Blue Byte	Апрель	Чрезвычайно многообещающий проект, настолько интересный, что наверняка не выйдет в срок.
Total Annihilation: Kingdoms	GT Interactive	Май	Читайте подробный рассказ о TA:Kingdoms в УЧУ-информбюро этого номера.
HomeWorld	Sierra	Июнь	Фаворит игровых выставок, Homeworld слегка задерживается. До лета...
Panzer General III	Mindscape	2-й квартал	Мы уверены, там будут хексы.
Shogun: Total War	Electronic Arts	2-й квартал	Смесь походовой стратегии и RTS, "движок" а-ля Myth — очень интересный проект.
Jagged Alliance II	SirTech	Июль	Мы так тебя ждали...
AI: Alien Intelligence	Interplay	Сентябрь	"Самая большая RTS в истории человечества" опять задерживается.
Harpoon 4	Mindscape	3-й квартал	Harpoon — это лучшее, что было сделано в жанре wargame. Немудрено, что мы так ждем очередной вариант игры.
Age of Empires II: Age of Kings	Microsoft	3-й квартал	Ой, как долго ждать...
Rainbow 6: The Sequel	RedStorm	4-й квартал	Вместо обещанной игры за террористов придется опять быть хорошими. Все остальное — на уровне.
MechCommander II	Microsoft	4-й квартал	Возможно, FASA удастся исправить допущенные в первой части ошибки?

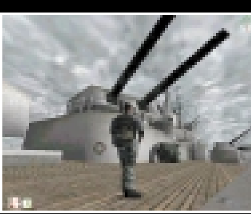
смотрим! С кого драть, это суд решает. Глядишь, перепадет бейсболистам на бедность игрушечных денег.

TALON SOFT: РАБОТА В ТЫЛУ У ВРАГА

Знаменитый мастер походовых варгеймов, с недавних пор принадлежащий фирме Take 2, начинает под ее крылышком принципиально новую жизнь: трехмерную тактическую и даже (местами) риалтаймовую.

Hidden & Dangerous, игра в отнюдь не варгеймовом жанре "симулятор спецназа", будет весьма реалистично отображать действия английских десантников соединения SAS в тылу врага в годы второй мировой. В распоряжение игрока будет предоставлена группа из четырех коммандос (обладающих яркой индивидуальностью и способных прыгать/бегать/ползать/водить танк) и ряд обычных шпионских миссий — взорвать то-





то и то-то или помочь тем-то и тем-то (причем большинство заданий будет иметь четкую историческую основу). Театр военных действий — вся Европа, реалии рельефа и самих военных будней соблюдены до мелочей: "настоящие" горы, леса и фиорды и детально восстановленные техника, оружие и даже обмундирование того времени. Интересный момент: играть в этот тактический симулятор можно будет и от первого, и от третьего лица.

Разрабатывает новую игру чешская фирма Illusion Softworks, а Talon Soft на этот раз выступает публикатором. Оценить ее успехи на новом поприще мы сможем (если верить обещаниям) уже в июле.

EXE Наталия Дубровская

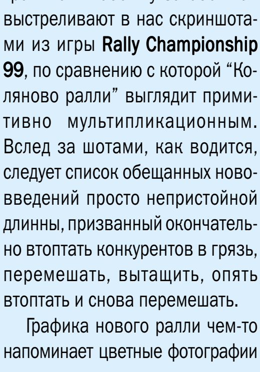
Бензин наш

— идеи ваши

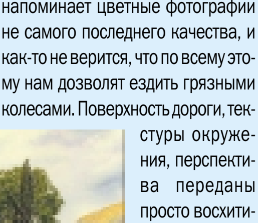
RALLY CHAMPIONSHIP 99

www.magneticfields.co.uk/rally99.html
Magnetic Fields
www.magneticfields.co.uk
Europress
www.europress.co.uk
2-й квартал 1999 г.

Компания-разработчик Magnetic Fields, скромно выглядывающая из за широкой спины издательства Europress, не устает клепать свою "раллийную" серию. Если помните, Rally International была очень и очень неплохой гонкой — пожалуй, единственной на PC, что хоть как-то может потягаться с Collin MacRae Rally. И вот теперь самые известные компьютерные "раллисты" обойму за обоймой выстреливают в нас скриншотами из игры **Rally Championship 99**, по сравнению с которой "Коляново ралли" выглядит примитивно мультипликационным. Вслед за шотами, как водится, следует список обещанных нововведений просто непристойной длинны, призванный окончательно втоптать конкурентов в грязь, перемешать, вытащить, опять втоптать и снова перемешать.



Графика нового ралли чем-то напоминает цветные фотографии не самого последнего качества, и как-то не верится, что по всему этому нам дозволят ездить грязными колесами. Поверхность дороги, текстуры окружения, перспектива переданы просто восхитительно, и, кажется, если все будет выглядеть в динамике так же, как и в статике (а очевидцы уверяют, что это очень близко к правде), то, право же, придется включать вид под кодовым названием "носом по дороге", дабы антиэстетический замызганный грязью и изрядно побитый автомобиль не мешал любоваться пейзажами с обилием анимированных объектов вроде мельниц, коров, зрителей и прочей домашней скотины. Само собой, не наложено никаких ограничений на право сорваться в кювет с любой из сторон трассы, дана свобода раскатывать практически где угодно по чудесным ландшафтам... Жаль, что пока только в обещаниях. 36 классических раллийных треков из британского Mobil 1 растянуты более чем на четыреста миль, так что свободы и независимости будет хоть лопатой отгружай.



Авто — два десятка, воспроизведенных по фотографиям с фотографической же точностью; использование независимо обсчитываемой подвески позволит машинам красиво кувыркаться и по-настоящему "чувствовать" дорогу; в процессе гонки модели будут неуклонно деградировать до стадии смятой банки из-под пепси-колы с четырьмя колесами; налипание снега и прочей дряни на борта всячески поощряется. Разумеется, красота не только что-то там спасет, но и жадно требует жертв, так что минимальные системные требования — Pentium 200 с 4 Мбайтами 3Dfx — звучат прямо-таки скромно. Смелее, товарищи! За ценой не постоим! Черт, убьют ведь...

И напоследок, немного о традициях: по древнему, но красивому обычаю, локализацию и издание Rally Championship 99 в России взваливает на свои плечи компания "Дока". Что, безусловно, не может не радовать.







EXE FRAG Сибирский



Shogo жив!

SHUGOTENSHI

Instant Access
www.instantaccess.com
Monolith Productions
www.monolith.com

SHOGO: LEGACY OF THE FALLEN

www.anarchy-arts.com/LOF.htm
Anarchy Arts
www.anarchy-arts.com/
Aztech New Media
www.aztech.com/
Апрель 1999 г.

Почти одновременно появилась информация о куче аддонов к моему любимому Shogo: Mobile Armor Division. Первый из них — **Shugotenshi**, даже не зная, что он так будет называться, мы ждали аж с 21 июля прошлого года, когда о нем было впервые объявлено. А сейчас потихоньку появляются скриншоты, проскакивают подробности о деталях — и видно, что британская компания Instant Access старается вовсю.

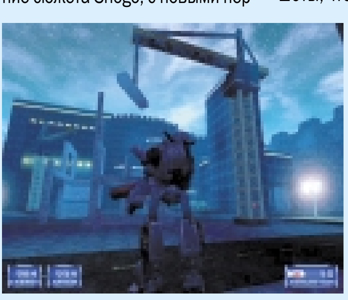


Однако выпуск не за горами (изначально, напомню, он планировался на декабрь 1998-го), а информации все же не слишком много: известно, что будет два новых MCA (Mobile Combat Armor), в которых мы будем сражаться, около 20 новых миссий — как пешком, так и в мехе, полностью обновленное оружие (и для человека, и для робота), новые враги и друзья, а в довершение ко всему — это будет не просто новая игра, а логическое продолжение сюжета Shogo, с новыми персонажами, плавно вливающимися в ряды старых, и все в том же стиле аниме, который мне так по душе (кто там встал с пола и пытается что-то сказать? Лежа-ать!).

Не отстает и фирма Anarchy Arts, маленькая, зато американская. По крайней мере она уже указала дату выпуска **Shogo: Legacy of the Fallen** — апрель. Да и обещания здесь несколько помасштабней: 8 новых MCA, 8 видов оружия, 8 монстров (и что их так на этом числе зациклило?) и почему-то всего 6 новых персонажей. О сюжете — ни слова.

Похоже, наигравшись в Quake 2, Anarchy Arts решила отойти от Shogo'вской линейности уровней и сделает нам "зоны", большинство уровней в которых будет доступно в любой момент. А вот чтобы выйти из такой зоны (хорошее название, верно?), придется собрать и использовать какие-то вещи. Точь-в-точь как хабы в Quake 2 — помнится, многие плевались, что-де приходится бегать туда-сюда по пустым уровням и обнюхивать каждый угол, если сразу не нашел какую-нибудь вещь. Но, впрочем, поживем — увидим.

Хотя, честно говоря, те скриншоты, что недавно попали в жадные руки вашего покорного слуги и сейчас красуются на журнальной странице, вызывают лично у меня только грусть. Не похожи они на профессиональную работу, ох, не похожи...



EXE Господин ПэЖэ

Бриться можно...

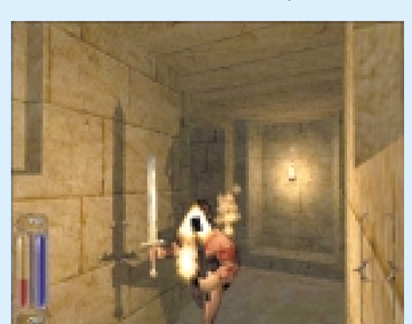
BLADE

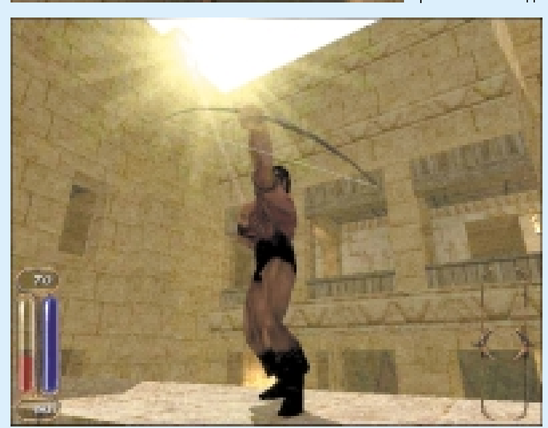
Rebel Act Studios
www.rebelact.com/
Gremlin Interactive
www.gremlin.co.uk/
3-й квартал 1999 г.

В далеком номере 7 за 1997 год **Blade** от Rebel Act Studios терпеливо, не переминаясь с ноги на ногу и по-партизански молча о примерной дате выхода, стоял в очереди на бирже труда киллеров известно чего (97-й год... помните?) и дышал в затылок соседу спереди РПГшным перегаром. Нынче, обретя новые скриншоты, первенец испаноговорящих разработчиков все так же собирается скомбинировать в себе: ролевую, понимаешь ли, игру; совершенную, как пятый элемент, боевую систему — суть "экшен"; и, как ни прискорбно, "adventuring", который опять потом придется выдавливать из себя по капле.

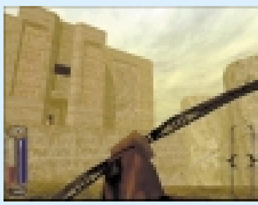


Игровой "движок" делает акцент (испанский) и ставит ударение на отображении открытых пространств, но не обижает и пространства замкнутые. Простое перечисление скороговоркой затрагиваемых объектов звучит, как диагноз: "города-долины-замки-вулканы-храмы ацтеков". Что поделаешь — средневековье, романтика... Ну и дальше: отражения в воде, дымовые эффекты, разнообразные погодные условия, — какая же романтика без водных отражений?



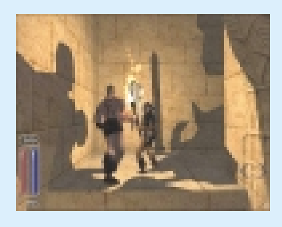


Уровней должно быть ровно семнадцать — больших проработанных уровней, с массой мест за "подраться!", за "погулять!" и за "что-нить порешать!". То есть хождение-брожение по чудо-миру с драками и возней с приплетенными головоломками-пазлами: все это должно мешать скорейшему выполнению многочисленных "mission objectives" (от "вывести в расход" до "вынести на закорках"). Четыре персонажа — обладателя колюще-режущих предметов первой необходимости, куда вряд ли входят бритвенные лезвия фирмы "Жиллет", — на выбор похожи на фигуры из воскового музея Золотого Фонда РПГ: амазонка, гном, варвар, рыцарь. Архетипичные типические типажи, не иначе...





EXE FRAG Сибирский



В готовности к взлету

SU-27 FLANKER 2.0: ПОСЛЕДНЕЕ "ПРОСТИ" ПЕРЕД РЕЛИЗОМ

SU-27 FLANKER 2.0

www.flanker2.com
Eagle Dynamics
SSI/Mindscape
www.ssionline.com
Апрель 1999 г.

Да, вероятно, это последняя информация о **Flanker 2**, проходящая по разделу "GAME-информбюро". Игра вступила в стадию бета-тестинга.

На пути одного из лучших авиасимуляторов мира к этой отметке было многое. Совсем недавно пронесся жуткий слух: из-за разборок между SSI и Mindscape проект отменяется. Навсегда. К счастью, слух этот был быстро опровергнут представителями обеих фирм. Итак, что же предложит нам Flanker 2? Про его графику писалось уже столько, что повторяться нет необходимости. Но стоит отметить, что игра не будет изначально очень требовательна к "железу". Flanker 2 допускает такой сброс качества картинки, который позволит ему работать даже на средненьком Pentium. Он будет взаимодействовать практически со всеми из ныне существующих 3D-акселераторов, но в нем не будет забыт и software-режим. Конечно, скриншоты демонстрируют лучшее из того, на что способен "движок".

НАСТОЯЩИЙ

О звуке говорилось и раньше. Стремление разработчиков создать полную звуковую картину происходящего реализовалось на предельном уровне: при соответствующих условиях можно услышать, как шумят наземные объекты — машины, танки и даже корабли.

Сложность тоже будет варьироваться. Первые версии были предназначены для закаленных виртуальных пилотов. Версия "2" будет включать в себя несколько режимов — от аркадного до реалистичного. Надо заметить, что именно так и должен быть устроен настоящий симулятор.

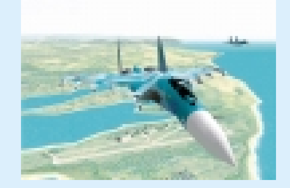
ЗДОРОВЫЙ

Как изменилась летная модель? В нее были включены многие новые эффекты, на обсчет которых раньше просто не хватало ресурсов тогдашних процессоров. Вот как выглядят результаты.

Начнем с моделирования повреждений. Во втором "Фланкере" наличествует примерно двадцать "точек разлома", каждая из которых, будучи задействованной, добавляет всякие милые вещи к летной модели. Появилось понятие повреждения плоскостей (вы раньше не задумывались, как ведет себя Су-27 с вырванным куском крыла?).

Модель "здорового" самолета. Вообще говоря, маневренность "Фланкера" несколько ухудшилась. Он "потяжелел". Гораздо большую роль стали играть эффекты инерции. Время виража увеличилось; в его процессе самолет значительно быстрее теряет скорость. Некоторые изменения были внесены в то, как самолет управляется на малых скоростях — время "ответа" на отклонение элеронов увеличилось; при заходе на посадку надо выдерживать несколько больший угол атаки, чем раньше. Дополнительной проработке была подвергнута модель штопора... надо заметить, что теперь Су-27 гораздо легче ввести в обратный плоский штопор (в предыдущих версиях обратный штопор был почти недостижим). Это далеко не полный список.

Рассказ о летной модели второго "Фланкера" был бы неполон, если бы мы не упомянули о его палубной версии — Су-33, которая также присутствует в игре (вместе с "Кузнецовым"). Су-33 существенно отличается от Су-27 по своей аэродинамике (дополнительные плоскости, другая механизация крыла) и это в полной мере отражено в игре.



ДО ЗУБОВ ВООРУЖЕННЫЙ

Оружие — свое и чужое. Надо сказать, что возможности вооружения вашего самолета существенно расширились — теперь, например, с его помощью можно перехватить летящую крылатую ракету. В игру были введены многие новые образцы вооружения (я никогда не забуду то зловещее рычание, которое издала фланкерская тусовка на "Аниграфе" полгода назад, увидев в одном из показанных роликов B-52), характеристики же старого были пересмотрены и уточнены.

ЭПОХАЛЬНЫЙ

Суммируя сказанное, можно выделить две вещи, которые отличают эпохальный "сим" от однодневок. Во-первых, сочетание высокого уровня оформления со столь же высоким уровнем реалистичности. Во-вторых, "народность" игры — в нее смогут играть практически все, вне зависимости от качества летных навыков и уровня "железа".

Ждать осталось уже недолго. Ну что ж, мы ждали "Фланкер-2" два с лишним года, уж до конца марта как-нибудь дотянем...

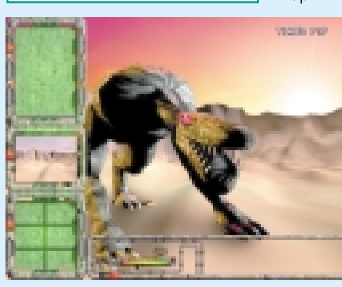
EXE Андрей Ламтюгов



Прах к праху

ASHES OF THE DARK LANDS

Phaeton
www.phaeton.net/ entertainment.html



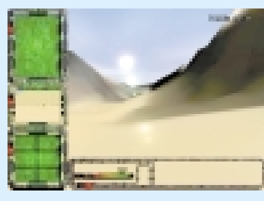
"Некоторые люди считают адвенчуры слишком скучными, а шутеры — слишком простыми, так почему бы не свести их вместе, да не подбавить ко всему этому влияния ролевого и стратегического жанров?" Рекламная формула успеха, верно? Шампунь от перхоти, ополаскиватель для раковины и дезодорант против комаров в одном баллончике со слезоточивым газом, только у нас! Но... Похоже, люди из Phaeton, для которых данный продукт с длинным и мрачным названием **Ashes of the Dark Lands** является самым-самым первым игровым опытом, в нее все же верят, а не просто используют в качестве дешевого и громкого слогана.

По крайней мере "движок", призванный все это объединить в одном флаконе, у них довольно мощный, Twilight3DGE, если это кому-то о чем-то говорит (см. хотя бы Hab 12 от Ratloop, Inc), который вдобавок был еще основательно переработан под нужды Phaeton. Первые картинки из него выглядят премило: полуденный пустынный ландшафт и совершенно великолепное чудо-юдо под названием "Screamer" в горах, а в качестве выдающихся достижений разработчики указывают достаточно очевидные, вообще говоря, вещи, вроде переменчивых погодных условий (слова "динамическая система освещения и теней" внимания не заслуживают) и "работающей физической системы"... Да, хорошо, если бы она все же работала. Видов территории, где все это должно иметь место быть, намечено восемь.

К "Скримеру" приложены еще одиннадцать видов врагов, и по крайней мере один из них, облаченный в причудливую систему доспехов пехотинец, выставлен на всеобщее обозрение. Кое-что от адвенчуры, похоже, в игре все-таки будет — гибкая сюжетная линия и пазлы, от которых, по уверениям разработчиков, у нас мозги в трубочку свернутся, а от РПГ заявлен выбор одного из десятка доступных персонажей, но выглядит все это пока что очень уж расплывчато.

Толпа потенциальных издателей, разумеется, под дверью у ребят не ошивается — это с двумя-то скринами, — так что если у кого завалялась пара миллионов зеленых плюс опыт в распространении потенциальных бестселлеров пылиться на полке, то официальный сайт — выше.

EXE FRAG Сибирский



Апокалипсис послезавтра

ЭПОПЕЯ С ДЕСЯТЬЮ И ОДНИМ "ДВИЖКОМ"

IMPACT

Genetic 1
www.genetic1.com/products.html
1999 г.

Игры, множество деталей которых находятся "в процессе обсуждения", всегда будут рождать во мне какую-то почтительную дрожь... Это ведь романтично: настолько зыбка грань между тем, что будет, и тем, что останется за бортом. Сколько захотим, мол, столько им и забьем... Напрашивается сакраментальное: "А чего ж не забили?" — "А вот не захотели!"

ТЕКУЧИЕ КАДРЫ

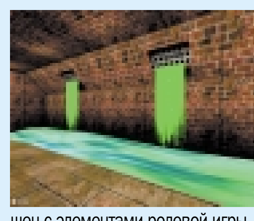
Пока что компания Genetic 1, разрабатывающая золотоносную, как надеется, жилу — постапокалипсический экшен от первого лица (давно следовало бы именовать такой ракурс "вид из кабины с торпедой и без оной", как в симуляторах, потому что мозгов-то в черепных коробках главных героев-человеков не наблюдается, и место пустует почем зря) под заглавием **Impact**, — твердо и при всех определилась лишь в одном элементе — "движке". Процесс просеивания кандидатов был долгим и муторным, не проще, чем, скажем, отбор присяжных или претендента на главную роль в фильме "Титаник-2", ибо: бесчеловечные эксперименты проводились над 10 (!) разными (!!) engine'ами, пока разработчикам не стало кристально ясно, что выбор следует остановить на некоем "Genesis-3D" от некой Eclipse Software, призванном, разумеется, перенести весь многострадальный жанр 3D-экшен на новый уровень. Кажется, из всех не перенесенных уровней уже можно построить приличный небоскреб...



Внушительный список графических извращений (хромированные поверхности... зеркала... свет, отражающийся от поверхности воды...) способен был заменить собой десяток скриншотов, которые, кстати, были очень даже ничего... И вот — р-р-раз! Строгое и корректное официальное заявление о смене "движка" на "Infinite Motion 2" от Engine Computing, новые тестовые уровни, новые скриншоты, раза в два разросшийся список нововведений. Видите ли, прошлый кандидат плохо справлялся со своими обязанностями по реализации открытых пространств, потакал пространствам замкнутым, за что и был изгнан поганой метлой... Суровы законы шоу-бизнеса. Придирчив ты, о "Генетик"...

ОПЯТЬ В КАНАЛЫ

А открытые пространства для Impact — кусок хлеба с маслом "Рама" и черной икрой, потому как игра, ради которой был угроблен, отправлен в тартарары цельный мир (как можно догадаться из названия, посредством столкновения с кометой), это либо примитивная аркада, либо ролевая игра, либо стратегия с элементами ролевой игры, либо квест с элементами ролевой игры... Достаточно? В данном случае перед нам экшен с элементами ролевой игры. А этим "элементам" без открытых пространств ну никак нельзя, миновали времена Hack&Slash в одном темном подземелье. Кроме того, новый "движок" позволяет легко и ненавязчиво осуществлять переход с этих самых пространств в закрытые помещения, а также включает в себя весь набор спецэффектов, "которые вы только можете вынести". Но скрины смотрятся чуть хуже — как ни странно.



Пока картинками представлены два тестовых уровня, которые войдут если не в полную версию игры, то в демо точно. Это "Город" и, конечно же, "Канализация" (могли бы и пооригинальней что-нибудь придумать)... Ладно, кажется, после всех выгребных ям, где мы побывали, не стоит морщить нос еще перед одной. Войдем и выйдем... Дайте только "дему"! В архитектуре уровней там, где она вообще заметна, преобладают арки и прочие искривления, хотя товарищ Безье тут и не ночевал.

ЖИЗНЬ В РЕЗЕРВУАРЕ

А что же сами "элементы"? Оправдывающая их существование система классов персонажей как раз находится под громоотводом "обсуждения". В нехотя выложенном письменном вступлении к Impact фигурирует живущее на радиоактивных обломках племя, древний разбившийся самолет, полузасыпанный песком, и огромный ржавый, ужас как нуждающийся в починке резервуар, принадлежащий семье главного героя. Думаю, стилистика игры достаточно очевидна и имеет неслабое сходство с... Да-да, с ней, с несостоявшейся РПГ года. Если все же не поняли, о чем речь, покажите данный текст г-ну Скару, если сумеете оторвать его от РПГ года состоявшейся. Он объяснит.

Забавно, что пролог решено сделать "играбельным" в полной версии — действия, которые вы в нем совершите, определят класс и пол (!!!) героя. Еще одна ролевая деталь, заметная невооруженным глазом, это NPC. Пока кроме самого факта их наличия ничего особо не разглашается, но если взглянуть на образчики пресловутого концепт-арта, то все личности, там представленные, здорово напоминают переживших атомную войну (или, скажем, столкновение Земли с кометой...) египетских мумий.

Хеппи-энд у всей этой истории возможен — если придиры из Genetic 1 не переменят еще с десяток "движков" и не позволят Impact'у благополучно загнуться. Потому что экшен вообще без engin'а, пусть даже с ролевыми элементами, это как-то очень уж смело.

EXE FRAG Сибирский

Тачку на кон!

SPORTS CARS GT

Westwood Pacific
Electronic Arts
www.easports.com/
Март 1999 г.

Для игры, разрабатываемой одновременно для PC и PlayStation (здравствуй, Соня!), эта, **Sports Cars GT**, имеет на удивление привлекательные скриншоты. Кажется, кто-то где-то наконец-то понял, что в мокром асфальте неплохо бы отражаться не только габаритным огням, но и тому, что выше. Честное слово, что-то вроде сексуальной революции в мире компьютерного автомотоспорта... Модели автомобилей — словно выпускницы института благородных девиц, то есть пристойны — даже с эффектными защитными решетками на задних стеклах, а моделей таких — естественно, честно-благородно лицензированных, — будет свыше 45 (всякие там BMW3 и Saleen Mustang'и). Разнообразные тюнинги и апгрейды всегда с нами.

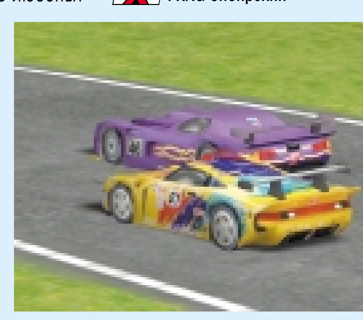
Из треков усердно вкалывающая Westwood Pacific предложит нам в марте дороги Северной Америки и Европы, а приставочни... простите, владельцам игровой консоли Sony PlayStation нехотя отслюнявила одну лишь Америку. Конкретнее сообщается только о возможности поплутать в "лабиринтах Las Vegas Motor Speedway". И какие же там, спрашивается, лабиринты?

Интеллект гонщиков обещают скопировать матричным способом из голов настоящих водителей GT (кто не знает, это такая "Формула"...), которые в них не только пьют, но и едят, так что соперничество опять же сулят на уровне.

Если есть желающие провести со Sports Cars GT жалких 24 часа из отмеренных боженькой суток, то тщательный расчет всех изменений, связанных с плавным переходом светлого времени в темное, прилагается. Как и погодные эффекты.

Для PC, помимо Европы, разработчики клянутся выкладывать на своем будущем сайте (да-с, еще не открыт) новые машины и треки. Не могу удержаться и не рассказать о крайне любопытном режиме, что будет иметь место на Sony (хоть оно и не про нас): называется "Pink Slip" (ассоциации долой!). Используя пресловутые "memory cards", игроки-соперники запоминают свои проапгрейженные навороченные тачки, гнут пальцы, а потом гоняются между собой. Машина побежденного удерживается в счет победителя... Лихорадочные попытки вытащить карточку памяти из консоли приводят к удалению данных обеих машин. Сурово и жизненно, всем бы так. И всегда.

EXE FRAG Сибирский



Теория заговора

WAR: FINAL ASSAULT

Midway Games
www.midway.com
Atari
www.atari.com
2-й квартал 1999 г. (в феврале — на аркадных "железяках")

"Российская Федерация в экономическом хаосе... Свободная республика Иркутск, крохотная нация, затерявшаяся в Сибирских горах, объявила о своей независимости..." Это всего лишь два первых предложения из сюжетного синопсиса игры **War: Final Assault**, FPS-шутера, что Midway Games разрабатывает нынче для игровых автоматов Atari и, разумеется (иначе б республика Иркутск умерла безвестной!), многострадального PC.

Цитировать дальше не позволяет страх — перед согражданами по Свободной республике и соплеменниками по "крохотной нации", которые могут перепутать данный текст с листовкой-воззванием, размножить, расклеить, воспринять буквально, а к утру Midway получит возможность строить дальнейший сюжет по сиэнэновским новостям, освещающим войну маленького, но гордого народца, растворившегося во глубине загадочных сибирских руд, против "окружающих русских наций".

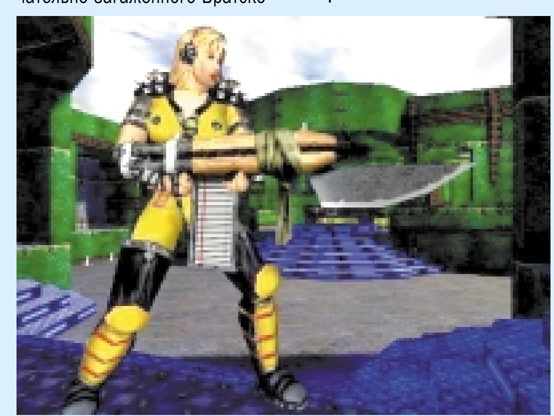
Оказывается, невзирая на сорокаградусные морозы, не спадающие вторую неделю, иркутяне под руководством "обаятельного генерала Ури Алиненова" собрались с силами, да и понастроили вдоль всего Байкальского тракта гигантские фабрики по производству машин смерти: "боевых роботов и систем лазерного наведения". Шустрые наблюдатели НАТО и тут поспели — сделали, понимаешь, снимки и убедились, что захватом "окружающих наций" кровожадные иркутяне не ограничатся, и цель их — мировое господство.

Я не Мэл Гибсон, и даже не Фокс Малдер, но, думаю, подобная теория, заинтересовала бы коекого из моих знакомых параноиков... Особенно то место, где речь идет о превентивном ядерном ударе, спешно организованном все теми же наблюдателями НАТО...

Здесь пришлось встать и пойти попить из бутылочки чистой байкальской водички...

К счастью, все обошлось — удар, как водится, ни к каким политически выгодным последствиям не привел, и задачу переложили на плечи группы спецназа, которая должная проникнуть на "иркутские военные базы" и все под корень изничтожить... Неприятно, конечно, но все же получше, чем ядерный удар, пусть даже и превентивный...

Судя по картинкам из игры, я совершенно не знаю города, в котором живу. Какие-то голые утесы, трехметровый слой снега, готические дворцы и военные базы, отлитые в посиневшем от мороза металле. Таких баз будет восемь, плюс четырнадцать арен для дефматча — привожу эти цифры только для того, чтобы вы составили представление о размерах города Иркутска — они переданы очень даже точно. Ванны зеленой кислоты "под Unreal" явно накачаны из окончательно загаженного Братского водохранилища. Четверо наемников (самый оригинальный из них — перебежчик-иркутянин по фамилии Capt. Zukov) с двенадцатью видами "weapons to kill", боссы в конце каждой миссии... Скучища, одним словом. Вот только что-то шевельнется в захватнической душонке при упоминании о том, что все восемь уровней и финальный босс (этот... Анилинов-Алиненов, кто же еще...) проходятся "опытными игроками" за 30 (тридцать) минут. Специфика игровых автоматов и быстро устающих ног заплывших жиром больших и глупых, желающих подло расправиться со Свободной республикой, знаете ли... Радует, что мучения затерянного в горах сибирского народца не продлятся долго.



P.S. Демократию не задушишь! Да здравствует Свободная республика Ирку...

EXE FRAG Сибирский, начинающий революционер-сепаратист

Блэк — это голова...

REBORN

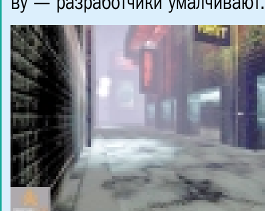
Nerve Lab Software
www.nervelab.com
4-й квартал 1999 г.



Nerve Lab Software — компания маленькая. Очень маленькая. В ней всего два человека: один занят программированием, другой — всем остальным (а к "остальному" относится и моделирование, и создание уровней, и рисование текстур). Проект, над которым они сейчас работают, относится к жанру 3D action и называется **Reborn**.

Дело происходит в 23-м веке. Корпорация CryoGen размораживает тело Джейсона Блэка (Jason Black), погибшего при загадочных обстоятельствах два столетия назад. Незадолго до своей гибели Джейсон заключил с CryoGen контракт, согласно которому после смерти его тело становилось собственностью корпорации. Правда, в результате несчастного случая от Блэка осталась только голова...

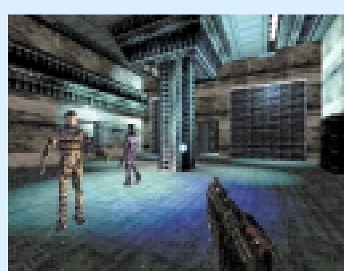
Зачем понадобилось столько лет хранить замороженную голову — разработчики умалчивают.

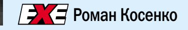


Но, спустя две сотни лет, корпорация неожиданно ее размораживает, "пришивает" к кибернетическому телу и отпускает на все четыре стороны. Джейсон начинает обживаться в новом мире и первым делом находит работу. Грязную, но хорошо оплачиваемую работу "человеком, решающим проблемы". Проблемы же в 23 веке принято решать с помощью оружия.

Игровой процесс будет состоять из последовательного прохождения миссий-заданий. Кого-то убить, что-то взорвать, что-нибудь украсть — мало ли какие запросы у клиента. Очередное задание мы будем получать от "таинственного незнакомца", возникающего и исчезающего когда ему (вернее, разработчикам) вздумается. Получили — и вперед, выполнять. "Население" игры состоит не только из врагов (мутантов, роботов, андроидов и т.д.), но и нейтральных персонажей, пообщавшись с которыми, можно получить нужные сведения. Так, постепенно собирая крупицы информации, Джейсон, обнаружит, что причиной его смерти был вовсе не несчастный случай...

Nerve Lab использует "движок" Geometric Box компании Geometric Computing, позволяющий создавать как сложные детализированные помещения, так и большие открытые пространства (обещают даже полеты в космосе). Поддерживаются акселераторы (со всеми сопутствующими эффектами), динамическое освещение, анимированные и процедурные текстуры, системы частиц, различные погодные условия (на сайте разработчиков по этому поводу есть шикарная фраза: "симуляция дождя или снега"...), есть даже bump-mapping. Только вот достанет ли у двух человек умения этим воспользоваться? Впрочем, сейчас ребята заняты поисками издателя, а если найдут, то, очевидно, начнут расширяться.





Роман Косенко

Песня
о старом ботинке

КАК ЗАЛПОМ ВЫПИТЬ ДРЕВНИЙ ЯД

ANACHRONOX

ION Storm
www.ionstorm.com
Eidos Interactive
www.eidos.com
4-й квартал 1999 г.

Забавная команда ION Storm, из которой в массовом порядке сбегают сотрудники, не любит распространяться о своих проектах. Все знают, что это будет "круто", "неповторимо" и "гениально", но о чем идет речь не представляет никто. Как легко догадаться, в ход пойдет усовершенствованный "движок" Quake-Quake 2. У игры будет открытая архитектура, и все будут восхищаться ею полгода. Угадайте, что это?

ДЕТСКАЯ БОЛЕЗНЬ БУДУЩЕГО

Правильный ответ — "что угодно". Но раз разговор о ролевой игре, то, скорее всего, речь пойдет об **Anachronox**. Кстати, название переводится как "яд из прошлого" или "древний яд". И это имя носит город.

Миф о двух типах РПГ, фэнтезийном и футуристическом, в какой-то мере принадлежит человеку по имени Tom Hall. Следуя славным традициям id, гуру Hall начал раскручивать свой проект Anachronox задолго до написания первой строчки кода. И уже тогда харизматичный дизайнер и программист разглагольствовал о засилье традиционных фэнтези-РПГ и явной нехватке "чего-то другого". В том числе благодаря этим философствованиям в сознании масс прочно закрепились два стандартных сюжета ролевой игры. Причем космо-урбанистический вариант Blade Runner'а пока находится в явном меньшинстве. Видимо, поэтому в последующую пару лет нас ожидает настоящий ливень sci-fi RPG. Готовьте зонтики, господа.

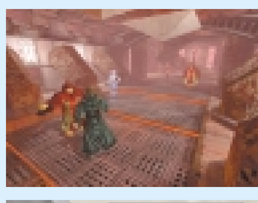
Ну а Anachronox, покамест, радует своим сюжетом. Человечество семимильными шагами осваивает галактику. На пути homo sapiens периодически попадаются странные творения исчезнувших цивилизаций. Одно из них — Anachronox, заброшенный своими создателями город, в недрах которого скрыта загадка, способная либо спасти (от кого? зачем?), либо убить человечество. Первые люди, осмелившиеся войти в полностью функционирующий, но абсолютно пустой город, исчезли бесследно. Загадка их исчезновения так и не была разгадана, и люди потеряли всякое желание копаться в мусоре чужой цивилизации. Все. Кроме людских отбросов, существ, занимающихся бомжеванием профессионально. Как результат, мало-помалу Anachronox превратился в город, населенный всевозможным отребьем — бандитами, пиратами и прочими романтиками космоса. Избитый, но тем не менее интересный сюжет. Контрабандисты и разбойники продолжают жить в городе, фабрики которого продолжают штамповать никому не нужные изделия, а роботы аккуратно прибирают за старательно производящим отходы человеком разумным. Периодически откапываемые артефакты постепенно просачиваются за пределы Древнего Яда (речь о городе) и привлекают внимание ученых. Яйцеголовые называют эту технологию Mys-Tech и стаями слетаются к ее источнику. Разумеется, ничем хорошим это закончиться не может.



БОТИНОК. ПРОСТО БОТИНОК

Нашего героя зовут Boots и он знает Anachronox как свои пять пальцев. Или шесть? В этом городе полно мутантов. Однажды ему подворачивается легкая работенка — сопровождать очередного ученого, который ищет Mys-Tech. Как следствие, Boots должен спасти свою шкуру, человечество и даже саму материю этой реальности. За такое следует брать двойную мзду!

Anachronox построена на Q2 engine, вид от третьего лица. Для разработчиков игры важно, чтобы герои были постоянно на виду. Да, как и подобает любой приличной ролевой игре, Anachronox разрешает пользователю набрать команду — чтобы главному герою было не скучно спасать всё и вся. Обещается, что члены партии будут обладать уникальными характерами и обязательно ссориться друг с другом. Игроку придется напрягать извилины, разыскивая способы, чтобы максимально эффективно использовать достоинства своих подопечных против их желания. Это тоже особое искусство. Проблемой будет обнаружить подходящих людей — в Anachronox будет около 400 NPC, каждый из которых может оказаться одним из шести возможных напарников.





Что касается сражений, то их в игре более чем достаточно. Боевой "движок" исключительно походовый, использующий все тот же дежурный Q2 — без отрыва от производства. Очень приятен факт, что ареной боя может оказаться первый попавшийся участок города. Причем вы сможете использовать любые преимущества местности: ящики, мусорные баки и прочая утварь смогут брать на себя удары, выписанные лично вам. Многое будет зависеть от того, как игрок расставляет своих бойцов в начале боя и умеет ли он правильно оценить сложившуюся ситуацию. Anachronox позволяет конструировать собственное оружие и даже создавать уникальные удары. Оружие может быть собрано или модернизировано с помощью огромного числа всевозможных примочек, не имеющих, на первый взгляд, никакого отношения к вооружению.

Boots и компания имеют большое будущее. Их мир не ограничивается городом Anachronox: стоит лишь приобрести космический корабль, и путешествия по окрестным планетам станут для них привычным делом. Разработчики уже приготовили свыше ста больших игровых карт, гарантируя очень и очень продолжительную игру.

 **Александр Вершинин**

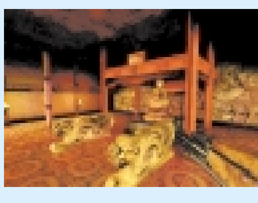
Вкус
сезона

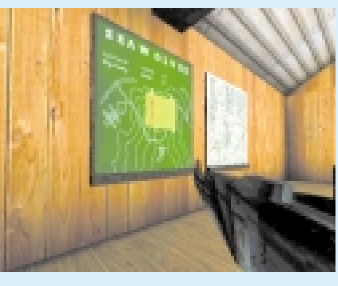
PROJECT VI

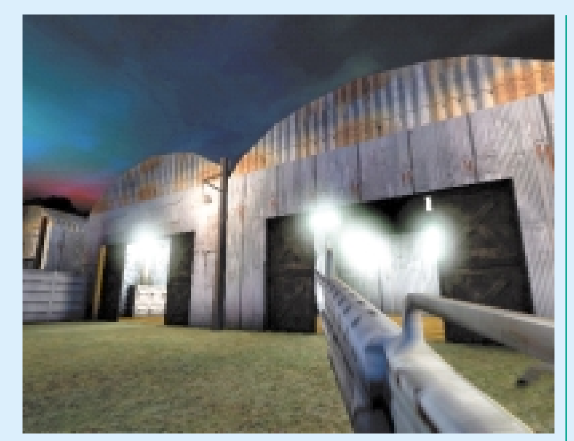
Digital Platoon
www.digitalplatoon.com
2000 г.

Что-то разработчиков в последнее время потянуло на "симуляторы спецназа". То ли технология доросла, то ли другие идеи кончились. Вот и молодая команда Digital Platoon трудится над таким "симулятором" под кодовым названием **Project VI**. Взяв за основу "движок" от Unreal (в нынешнем сезоне это модно), ребята тем самым освободили себя от необходимости разрабатывать "фундамент" и сразу взялись за само "здание", то бишь gameplay.

"Симулировать" было решено… ни много ни мало, а отряд американских "морских котиков" (Navy Seals). Покопавшись в истории и пообщавшись с ветеранами, разработчики собрали множество информации относительно миссий, выполненных "пушистыми" во время войны с вьетконговцами. Собранное и легло в основу двадцати исторически





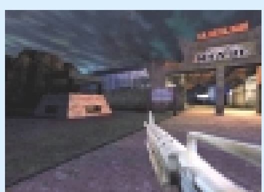


достоверных миссий, из которых будет состоять игра.

Потом к "реальному" сюжету приложили оружие и военную технику, стоявшую на вооружении во время войны во Вьетнаме. В арсенале: Stoner, Ithaca Shotgun, M16/XM203, M60, M79 и т.д. Из транспортных средств будут: Huey UH-1C Seawolves, RBR (River Patrol Boat), AH-1G Cobra, ATC (Armored Troop Career), ASPB (Assault Support Patrol Boat, PACV (Patrol Air Cushion Vehicle), OV-10 Bronco и еще много чего. Средства передвижения будут нужны, как это ни банально звучит, для того, чтобы добраться до места выполнения очередного задания и/или вовремя оттуда улизнуть. Убегать действительно придется. В некоторых миссиях игрок встанет перед выбором: покинуть поле боя, чтобы потом вернуться с подкреплением, или "геройски погибнуть в бою", не выполнив задание. Умный — выберет первое.

Игра будет далека от банального расстрела личного состава противника. Во-первых, <тут пропущены долгие и увлекательные рассказы разработчиков о том, как силен интеллект наших врагов, — поживем — увидим, что у них получится>. Во-вторых, в игре обещают сымитировать настоящие принципы "работы" войск специального назначения. К победе нас приведет лишь скрупулезная оценка ситуации, продуманность и скрытность действий, умение использовать особенности ландшафта и работать в команде.

Последний принцип является одним из ключевых в игре. Одиночкам не место в Project VI, играть придется целой командой, состоящей из нескольких профессионалов с четкой специализацией и различными личными качествами. Перед каждой миссией вы сможете одеть, обуть и вооружить своих людей в соответствии с особенностями задания. Пока неясно, правда, каким образом будет осуществляться управление командой в процессе игры, известно только, что игрок сможет в любой момент "перехватывать" управление любым персонажем и каким-то образом задавать поведение остальных.



В игре будет еще множество приятных моментов (например возможность вызвать поддержку с воздуха), но все они легко заменяются одним словом — реалистичность. Как раз ее в игре будет предостаточно (надеюсь, у Digital Platoon есть чувство меры). Короче, можно долго и с приятной миной на лице рассказывать о том, как все это будет увлекательно, чем, впрочем, и занимаются разработчики, но нам, не видевшим игру, поверить в сказку пока сложно. Жаль, что до публичной демоверсии (авторы клянутся, что она будет), а тем более до финального релиза, еще очень далеко.

EXE Роман Косенко

Щелчок профессионала

INTERNET PC GAMES TOP 10: ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ ФЕВРАЛЯ

В прошлый раз мы говорили о том, какие игры лучше покупают. Теперь давайте обсудим другую тему: какие игры больше хвалят. Здесь лидер будет определяться не количеством проданных/купленных копий, а суммой щелчков мыши, на которые расщедрились активные жители Internet из разных стран и провинций.

Тоже между прочим интересно. Прежде всего потому, что там, в "продажных" чартах, ситуацию определяют вовсе не фанаты, а те, кто притащился в магазин, чтобы купить вторую игрушку за год. Чем больше "чайников" (плюс к фанам, конечно) игрушку купили — тем выше она забралась!

В Интернет-параде все не так! Здесь, чтобы проголосовать, человек должен быть вовлечен в игровую орбиту с руками и ногами! Как минимум, иметь доступ к Internet, посещать игровые сайты, находить и просматривать на них эти самые парады и уметь щелкать мышью в нужном месте. Проще говоря, быть профессиональным игроком.

К тому же и игры тут рассматриваются только новые и только "серьезные", так что ужасного коктейля из сиюминутного с вечным не получится: Myst не будет соседствовать с очередным симулятором оленьей охоты или одежками для Барби. Потому что ни то, ни другое, ни третье в топе просто не появится.

Я же говорю: профессионалы!

1. HALF-LIFE

Valve/Sierra

Бесспорный фаворит: семь недель на первом месте, и уходить явно не собирается. Игрушка появилась в чартах на 31-м месте, а через неделю была уже на пятом! И за нее всё голосуют, голосуют, голосуют... Месяцев шесть в чартах ей обеспечено, может — и больше!

Активнее всего до сих пор за Half-Life голосовали американцы; следом за ними по количеству голосов идут — кто? Правильно, мы с вами! А уж потом — немцы, австралийцы, братья-украинцы и прочие шведы (вернее, именно они). Что же, в России всегда умели ценить прекрасное! Глядишь, скоро и американцев перекричим — за "Халф-Лайф" стоит!

2. BALDUR'S GATE

Bioware/Black Isle/Interplay

Случай беспрецедентный, можно сказать — безобразный! Супер-РПГ про врата Бальдура нагло наступает на пятки совсем свеженькому и очень, очень неплохому FPS. И путь BG проделала очень впечатляющий: в чарты вошла сразу на 25 место, оттуда — галопом на шестое... Играть в "Бальдур" можно долго, в чартах он всего пять недель, да и отстает от Half-Life на какие-то жалкие десятки голосов — глядишь, быть ему в лидерах (не так давно на первом месте мелькнула другая РПГ — Fallout. Но, увы, как пришла, так и ушла).

За Baldur's Gate больше всех голосовали — боже мой! — жители Кореи. Чем их восточные души обрадовала игра в стиле европейского средневековья, причем обрадовала так, что они задвинули даже породившие саму систему AD&D Штаты? Тайна сия велика есть. Все знают, что "великие драконы" очень любят всяческие РПГ, но не до такой же степени...

За корейцами идут американцы, потом — австралийцы, канадцы, шведы, финны. Русские же в очередной раз щегольнули загадочностью, перед которой корейские выпады — детский лепет. Плюнули на BG и по количеству голосов оказались на седьмом месте! Правда, есть у меня подозреньице, что виной всему — количество CD, что делает игру слишком дорогой при продаже на вес... Впрочем, позвольте мне не углубляться.

3. STARCRAFT

Blizzard

Старый-добрый-вечный "Старый Крафт". 43 (!!!) недели в хит-параде, из них 34 — на первом месте... И сейчас уступил со скрипом, и играм, несомненно, блестящим! Что тут скажешь! На месте деятелей из Blizzard, я бы уже недель 20 тому назад все бросила и начала писать мемуары на тему "Как сделать, чтобы тебя все полюбили и променяли только на Half-Life".

Верность милому "Крафту" ярче всех продемонстрировали внезапно воспылавшие любовью к стратегиям голландцы, известные своей принципиальностью россияне, те же неутомимые корейцы, канадцы и американцы.

4. MIGHT AND MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN

New World Computing/3DO

Еще одна дай-боже-РПГ! Почти повторила чудо Baldur's Gate: 25 недель в чартах, из них 14 — на втором месте (правда, на первом игрушке уже не бывать). Но... Все-таки "номер 6" — большая фора! Так ждут, так готовы схватить и расцеловать, после пяти любимых! Я не умаляю объективных достоинств, просто BG — это круто!

Наши соотечественники со мной не очень согласны: при таком очевидном равнодушии к "Бальдуру" больше нас за MM6 голосовали только американцы. За русскими идут канадцы, вдруг пробудившиеся для активной жизни литовцы и — дружественные им шведы.

5. RAILROAD TYCOON II

PopTop Software/G.O.D.

Игрушечка идет на удивление ровно: вошла в топ 12 недель назад и 8 из них колеблется на пятом-шестом месте. Вот так повисит, повисит еще немного — и тихонько пойдет вниз. Крепкий середнячок, что и говорить — на уровне Top 10, конечно. Если только на этом уровне применимо понятие "середняк".

Больше всего "Магната" божественного розлива любят американцы, немцы, австралийцы и... мы, конечно. Россия всегда неровно дышала к железным дорогам — хотя другим игрушка явно понравилась больше. И, кстати, тут впервые на нашу сцену выходят китайцы:

прямо вслед за нами, перед шведами. Ну как тут не вспомнить КВЖД! Опять наши железнодорожные интересы на минутку совпали.

6. FALLOUT 2
Black Isle/Interplay
Эй-эй-эй, кто там нагло говорил о кризисе РПГ как жанра?! Не сметь! Третья РПГ в Top 10! Это не шутки! Одно оправдание: ну так сложилось, что отличные РПГ вдруг посыпались, как с неба. И четко начали отбивать позиции у вечных стратегий с шутерами.

Правда, в отличие от ровно напирающих "Бальдура" и MM6, "Фоллаут" прожил в чартах жизнь краткую, бурную и блестящую (что называется, "полную взлетов и падений"): игра вошла на 33 место, рухнула на 49-е, мгновенно взлетела на третье (!), неделю (одну!) красовалась на первом и, проведя семь недель из 13 в первой тройке, пошла вниз: на седьмое место, потом на пятое... Красиво, черт возьми! Безбашенной игрухе — безбашенное плавание! Свои бурные чувства "Фоллауту-2" страны и континенты выразили в следующем порядке: Штаты, Россия, Словения (откуда ни возьмись!), опять наша бывшая половина — Украина и не менее родственная ей (я имею в виду по количеству земляков) Канада.

7. UNREAL
Digital Extremes/ Epic/GT Interactive
Все-таки жизнь — сложная штука! Стопроцентный фаворит, самый что ни на есть реальный претендент на все и всяческие призовые места — и ни разу на первом месте! Видно, StarCraft не пускал. А потом уж поздно стало.

Зато какая истинно нереальная стойкость: 36 недель в хит-параде, из них 17 (!) — на третьем месте и только две — на втором. И уход свой из топа "Нереальный" начинает нехотя, с трудом сдавая позиции: три недели на шестом, пятое, восьмое, седьмое, опять шестое...

Отмечу, что русские явно не против отпустить нереальную душу на покаяние: больше всего голосовали за Unreal канадцы, голландцы, немцы, опять ридна ненька Украйна, США и только потом — мы. Кстати, интересненькое: вслед за литовцами вдруг продрали глаза и братья-латыши, от души пощелкав за этот самый "Анриал" и отметившись таким образом в нашем топе.

8. THIEF: THE DARK PROJECT
Looking Glass/Eidos
А вот и зубастый конкурент всем лидерам и третий шутер нашего хит-парада! В чартах всего восемь недель, и движется вверх жестко и неуклонно: пока — с 75 места до девятого, а там посмотрим. Правда, для игры такого жанра и такого качества взлет мог быть и более стремительным, но... Из чартов хорошо вываливается тот, кто вываливается последним, — так что время покажет. Я лично желаю "Вору" всего самого-самого наилучшего! Хотя бы за оригинальность подхода и то, с каким очевидным удовольствием делалась игра — это сейчас такое редкое качество!

Соотечественники со мной явно не согласны: канадцы, датчане, американцы, немцы, шведы, те же корейцы, — и только после них решили подать голос дорогие россияне!

9. TOTAL ANNIHILATION
CaveDog/GT Interactive
Вот это, елки-палки, долгожитель! Вот это, черт возьми, монстр! 70 недель в топе, из них 68 (воды! воды!! воды!!!) — в первой десятке, 23 (нет! сразу валидола под язык!) — на первом месте! Трехмерность, помноженная на старкрафтность, — вот она, формула успеха! Голосовали за это дело всеми мышиными кнопками прежде всего американцы. Их любовь к технологиям никогда не позволит хитрым искателям абсолютных формул успеха умереть с голода. Потом в дело влезли загадочные словенцы, французы, шведы (ну до чего небольшой, в принципе, народ любит голосовать! Даже страшно становится!), утонченные швейцарцы и — мы! Хоть и любим новенькое и никто нам не указ, а все-таки отметились! Тотальное, понимаете ли, уничтожение — ну как тут мышкой не щелкнуть!

10. GRIM FANDANGO
LucasArts/Activision
Ну вот, наконец! А то я уж было и надежду потеряла. Есть, есть квест в десятке — и какой! Просто классный — и умный, и смешной, и красивый. Такой замечательный, что пробил стену народного недоверия и возник-таки в обществе самых популярных. В топе — всего четырнадцать недель, и восемь из них колеблется как раз в районе десятой позиции. На первом месте "Фанданго" явно не бывать, но все равно — хорошо, что игрушка, сделанная в жанре, медленно превращающемся в "интеллектуальный" и даже, простите, "элитарный", сумела растопить сердца злобных стрелялочников, хардкорных стратегов и обалдевших от свалившегося на голову "Бальдура" с "Фоллаутом" РПГ-игроков. Пара-тройка таких игр — и, глядишь, кризис кончится!

Отмечу, что и голосование по фантастическому GF было фантастическим: больше всех нащелкал Сингапур (!), потом — родные фанданговы Штаты, финны (им-то что до мексиканских страстей?!), Россия (могли бы уж побольше рук поднять, чем Сингапур, — все-таки 140 млн. населения!), португальцы, австралийцы... Держись, "Фанданго"! Ты же у нас замыкающий.

EXE Наталия Дубровская

Уже не миф

НЕМНОГО О ТОМ, КАК ПОЛЕЗНО МЕНЯТЬ ОРИЕНТАЦИЮ

ONI
Bungie Software
www.bungie.com
3-й квартал 1999 г.

О том, что сначала сугубо стрелялочная, а потом стратегическая до мозга костей Bungie Software вновь собирается сменить свою жанровую ориентацию, стало известно аж на прошлогодней E3. Тогда, правда, это было воспринято как хорошая шутка, над которой посмеялись и забыли. А зря. Все оказалось настолько серьезно, что с трудом верится — та ли это Bungie?

ТВОРЧЕСКИЙ ПОИСК
Неожиданные метания компаний из одного жанра в другой обычно вызывают скептическое удивление, тем более что ни к чему хорошему это чаще всего не приводит. С Bungie, после долгого перерыва решившей создавать 3D action от третьего лица, все совсем по-другому. Ее новый проект, названный **Oni**, вобрал в себя такое количество интересных игровых и технологических решений, что вполне способен оказаться в авангарде жанра. Есть, правда, нюанс. Игра будет в стиле аниме...

ДЛЯ ОСТАВШИХСЯ
Да, в самом настоящем аниме. С большими выразительными глазами, неясными воспоминаниями героев, неожиданно всплывающими родственниками и прочими атрибутами этой удивительной культуры. Совершенно не хочется углубляться в уже не раз обсуждавшиеся особенности ее восприятия европейцами. Она есть и заслуживает внимания, с этим надо мириться и как-то жить. Так или иначе, Bungie сделала свой выбор.

Всего сюжета нам, естественно, никто не рассказывает. Известна лишь общая идея. На главной героине Oni (кстати, по-японски это означает "привидение", "дух", "демон") по имени Коноко (Konoko) лежит проклятье, согласно которому в будущем она должна превратиться в демона. А пока что девушка служит в Techno Crimes Task Force (TCTF) — элитном подразделении спецназа — и получает задание внедриться в преступную корпорацию. По ходу

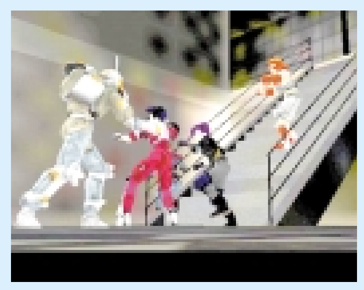


выполнения задания Коноко узнает, что именно эта корпорация виновна в смерти ее родителей. Злоба и ненависть заполняют ее душу. Забыв о проклятии, она начинает мстить. Доходит до того, что девица перестает выполнять приказы начальства и покидает TCTF, становясь одним-в-поле-воином...

Действо обильно сдобрено проблемами морали и нравственного выбора, которыми постоянно мучается героиня. В общем, в точности соответствует своему странному жанру.

В ПРОЦЕССЕ
Чтобы представить себе, как будет выглядеть сама игра, проделаем несложные манипуляции. Возьмем какой-нибудь приличный файтинг (подойдет Tekken или Virtua Fighter); забудем про ринг и выпустим игрока в "нормальный" трехмерный мир; добавим в игру различное оружие, оставив на месте все боевые приемы. Блюдо почти готово, осталось лишь снабдить все это хорошим engine'ом.

Здесь Bungie схитрила. Вместо того чтобы тратить драгоцен-



вобожденные таким образом человеко-часы посвятили работе над самим "движком". Рассказы разработчиков о достигнутых благодаря этому результатах впечатляют. Впрочем, рабочая альфа-версия уже демонстрировалась на прошедшем MacWorld'е, и отзывы очевидцев полны положительных эмоций.

ное время на создание собственных форматов моделей и уровней, а также писать утилиты для работы с ними, программисты просто взяли готовые профессиональные пакеты (модели, например, создаются в 3DMAX Character Studio), а высвобожденные таким образом человеко-часы посвятили работе над самим "движком".

В игре полностью динамическое освещение, то есть ото всех объектов падают правильные "живые" тени. Наличествуют симпатичные прекрасно анимированные модели. Вместо общепринятой каркасной системы моделирования применена сегментная. Для любителей цифр могу сообщить, что игровые модели состоят из примерно 1200 полигонов каждая — очень прилично.

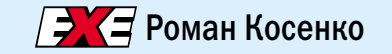
Отдельно стоит поговорить об анимации. Во-первых, ее много, около четырехсот кадров на персонажа. Всего героев будет десять, каждый со своими оригинальными приемами и движениями (сей факт немного не соотносится с приведенным сюжетом, но разработчики пока отмалчиваются). Во-вторых, применяется межкадровая интерполяция, сглаживающая переходы от одной анимационной последовательности к другой. Все это вместе (по словам людей, видевших "демку") позволяет героям двигаться "мягко" и чрезвычайно реалистично.

Еще один необычный шаг Bungie заключается в том, что для создания уровней была нанята целая группа профессиональных архитекторов. Люди эти привыкли не в игры играть, а проектировать настоящие здания. Красиво и рационально. Говорят, что дизайн любого помещения полностью соответствует своему назначению. На что только не шли разработчики в угоду реалистичности, но такого я не припомню.

ЗАМАНЧИВО?

Не знаю, удастся ли Oni перевернуть 3D action так же, как Myth перевернул стратегический жанр, но игра выглядит очень привлекательно. Стиль, содержание, технологическое совершенство — все на месте. Осталось дождаться ее выхода.

P.S. А аниме продолжает укреплять свои позиции в 3D action и, возможно, скоро двинется дальше (хотел бы я посмотреть на аниме-стратегию)...



Роман Косенко

Как две капли воды

СВЯТОЕ. РОЛЕВОЕ. НЕ ЗАМАЙ



SEPTERRA CORE

Valkyrie
www.valkyriestudios.com
Monolith
www.lith.com
3-4-й кварталы 1999 г.

Сначала была Viacom Media. Она выпустила Beavis & Butthead: Virtual Stupidity и умерла. Перед кончиной Viacom породила Valkyrie. Новорожденная трудилась над игрой **Septerra Core**, пока ту не увидели в Monolith и не захотели. В общем, до некоторых пор никто и не догадывался, что Septerra Core — сиамский близнец Final Fantasy 7 от других родителей. А потом оказалось, что одновременно с Monolith, маленькую РПГ возжелал еще и немецкий TopWare, с которым, разумеется, поделились. Спрашивается, а где студия "Снежок"?!



Шучу, конечно. Хотя Valkyrie следовало бы устыдиться. Делать столь явный клон в РПГ-жанре не принято. В стратегиях — сколько хочешь, в экшенах — пожалуйста. Но ведь это святое. Ролевое.

МОЯ ТВОЯ УГНЕТАТЬ

Чтобы понять, что такое Septerra Core и как именно придется спасать мир, необходимо знать строение созданного дизайнерами Valkyrie мира. Планета, где имеют несчастье жить герои игры, является идеальным наглядным пособием для изучения восточной классовой структуры. Их мир состоит из семи слоев, один поверх другого. Ближе всех к ядру (core) живут местные мутанты, бомжи и отбросы общества. На поверхности обитает правящая прослойка, поглощающая добываемые внизу ресурсы и в приливе щедрости спускающая нечистоты обратно, простому народу.

Однажды деятельный лидер планеты решил разгадать древнюю загадку, спрятанную от людских глаз в самом ядре земного шарика. Во главе собственной армии он стал проходить сквозь оболочки, сея смерть на своем пути. Кажется, народу не понравилось. Игрок же должен выразить недовольство масс, взяв под контроль гениального мусорщика, повелительницу помоек второго уровня девушку Maya. Только она сможет предотвратить катастрофу, грозящую всем семи оболочкам. Лишь Maya способна понять, что материки ее планеты есть не что иное, как частицы головоломки, переместив которые, она имеет шанс спасти родных, близких и всех-всех-всех. Абсурдно, но занимательно.

В этом крестовом походе Maya сможет получить помощь от самых неожиданных персонажей. Всего их девять, а партия вообще ограничивается тремя особями. Особенно умиляют Araym, сапер, потерявший в бою обе руки, и Led, армейский механик без... обеих ног. Кстати, Led оказалась существом женского пола, что наводит на неизбежные мысли о возможности ее гармоничного, взаимодополняющего союза с Araym. По идее, такую компанию к центру планеты должен вести, как минимум, летчик Мересьев. Есть полнота ощущений? Хорошо!

Я МИЛОГО УЗНАЮ

Ошибиться в аналогиях довольно сложно. Боевая система, почти полностью повторяющая схему Final Fantasy 7, типичный футуристический ультратехнологичный мир, очень странные персонажи, трогательные мыльно-мексиканские отношения между ними. Наконец, Valkyrie в точности скопировала магическую систему FF7, заменив Materia на Fate Cards. Да, авторы Septerra Core разрешили игрокам отдавать приказания во время перерыва между ударами, изменив строгую FF7-традицию командовать только готовыми к бою героями. Зато все заклинания по-прежнему получаются путем совмещения разных Fate Card. Забавно, что все герои будут образовывать общий партийный пул магической энергии. Реализация каждого заклинания любым членом вашей компании будет забирать ману именно из этого общего котла. Кстати, забавная идея. Еще одна доработка программистов Valkyrie касается незапланированных стычек. В отличие от FF7 приближающихся "случайных" врагов станет видно и от них можно будет убежать.



Что касается галереи достоинств продукта, публикуемых на коробке и в пресс-релизах, то здесь Septerra Core вполне на уровне. 16-битная графика, 15 глав (!) сюжетной линии, 100 уникальных NPC-персонажей и много десятков часов игры. Авторы SC даже сравнивают свое творение (по продолжительности сюжета) с Baldur's Gate. Правильно: смелость города берет. Под лежачий камень вода не течет. Зашиб бобра — спас дерево.

Будем надеяться, что приободренные русскими народными мудростями, авторы игры не исчезнут еще на годик-другой, как это они сделали в прошлом году после массивной рекламной кампании.



Александр Вершинин

Хотят ли русские?

АГЕНТЫ НАТО В СВЯТАЯ-СВЯТЫХ

GORKY 17
Metropolis
Monolith
www.lith.com
TopWare
www.topware.com
2-й квартал 1999 г.

Наши польские друзья не дремлют. Пока русские бандиты бороздят дороги Польши, а лоточники охапками скупают second hand, местные программисты злобно посмеиваются. Они пишут про нас игры.



ВЛАДИВОСТОК-2000+

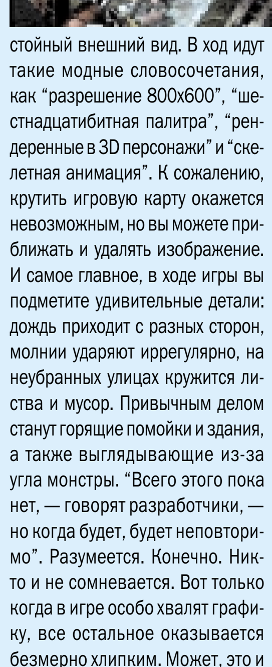
Конечно, что может быть легче, чем посмеяться над нами, беззащитными? Польская фирма Metropolis, при поддержке вездесущего Monolith и немецкой TopWare, осмеливается заглянуть в недалекое будущее нашей прекрасной страны, в 2008 год от Рождества Христова. Место действия: **Gorky 17**, секретный военный город, имеющий исконно русское кодовое название Odium. Безответственные российские власти, продолжающие прикидываться верными друзьями США, решают разбомбить свой собственный военный объект. Разумеется, весь цивилизованный мир во главе с американскими миротворцами выступает против такого решения. Мол, зачем вам уничтожать ваш секретный объект, не спросив разрешения у нас? Ирак спрашивает, Югославия шлет письма каждый день, а вы...

В общем, не будем спрашивать, как НАТОвские миротворцы попадают в закрытый российский город. Зачем о грустном? Ведь на свете так много всего хорошего! К примеру, эту группу миротворцев в зеленых беретах зверски убивают — в полном составе. Причем не кто-нибудь, а чудовищные мутанты, одновременно похожие на людей, зверей и даже насекомых. Российские партнеры-миротворцы тут же подводят ко всем без исключения берегам нашей родины авианосцы и грозят разбомбить 100 городов в том случае, если местные власти не допустят на подписанный к уничтожению объект еще одну группу “наблюдателей”. На этот раз их всего трое, но они являются лучшими секретными агентами в мире. Игроку выпадает честь принять командование над всей группой и парнем по имени Cole Sullivan в частности.

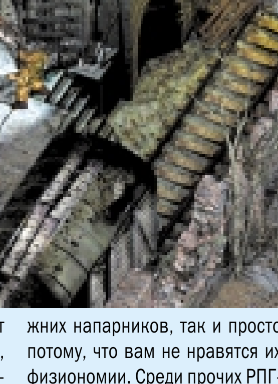
МЕЧТЫ, МЕЧТЫ

Город Gorky 17 (так будет называться игра в Европе), или Odium (американское название проекта), оказывается копией одного из американских селений. На поверхности начинающие советские шпионы привыкали к уличным надписям на иностранных языках, а под землей трудились ученые-генетики, создавая универсальных солдат-мутантов. Сильно попахивает “Секретными материалами”, не так ли? Все правильно. Именно таков расчет Metropolis: детективно-мистический сюжет в стиле X-Files, стратегические походовые сражения, а также типично ролевая манера исследования новых областей, сбора полезных вещичек, выполнения всевозможных квестов и повышения характеристик членов вашей группы. Еще один чудовищный квесто-стратего-ролевой мутант. Почти что человеко-зверо-инсектоид. Игроку предстоит выяснить, что произошло с предыдущей группой военных наблюдателей, а также локализовать и решить проблему мутантов.

Сколько частей каждого из трех жанров будет в Gorky 17, пока неясно. Авторы обещают и соленое, и сладкое, и острое, не забыв придать этой бурде более чем пристойный внешний вид. В ход идут такие модные словосочетания, как “разрешение 800x600”, “шестнадцатибитная палитра”, “рендеренные в 3D персонажи” и “скелетная анимация”. К сожалению, крутить игровую карту окажется невозможным, но вы можете приближать и удалять изображение. И самое главное, в ходе игры вы подметите удивительные детали: дождь приходит с разных сторон, молнии ударяют иррегулярно, на неубранных улицах кружится листва и мусор. Привычным делом станут горящие помойки и здания, а также выглядывающие из-за угла монстры. “Всего этого пока нет, — говорят разработчики, — но когда будет, будет неповторимо”. Разумеется. Конечно. Никто и не сомневается. Вот только когда в игре особо хвалят графику, все остальное оказывается безмерно хлипким. Может, это и не аксиома, но стойкая тенденция — это уж точно. Впрочем, посмотрите на шоты. Они тоже говорят о многом.

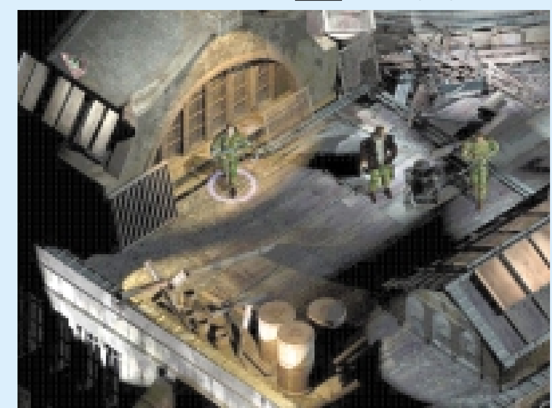


Несколько слов о ролевых элементах. Их много и они неубедительны. Есть партия. Ваших подручных можно будет заменять — как в случае смерти прежних напарников, так и просто потому, что вам не нравятся их физиономии. Среди прочих РПГ-достоинств числится возможность открывания столов, тумбочек и шкафов с целью извлечения оттуда новых интересных предметов. Характеристики героев облегчены на манер Diablo. Тактические походовые сражения сделаны на том же основном “движке”, обеспечивая безболезненный переход от исследования города к борьбе с монстрами и обратно.



Кстати, российские компании “1С” и Snowball уже заключили соглашение о локализации не только “Горького-17”, но и следующей игры в этой вселенной. Рабочее название этого продукта в разработке — Code Red (или “Чрезвычайное положение”). Игра “изначально задумывалась как action”, а теперь, видимо, находится на распутье и в глубоких раздумьях по вопросу жанровой ориентации. Так или иначе, но мы обязательно вернемся к Code Red и расскажем подробнее о новом-новом проекте польских разработчиков.

EXE Александр Вершинин



Кое-что о бессмертных

НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ ИЗ ЖИЗНИ БОГОВ

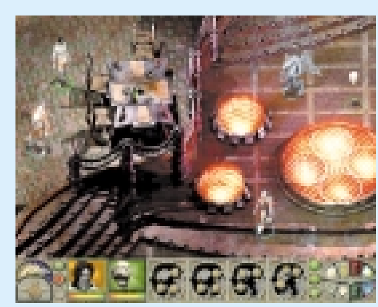
PLANESCAPE: TORMENT

www.planescape-torment.com
Black Isle Studios
Interplay
www.interplay.com
2-й квартал 1999 г.

В одиннадцатом номере "Экзе" мы уже писали о новом гениальном проекте Black Isle Studios, получившем название **Planescape: Torment**. Разумеется, "новым" он является уже около полутора лет и обещает появиться в магазинах к лету этого года. А пока авторы игры тоненьким ручейком выжимают из себя все новые интересные факты о PS:T. Попробуем их суммировать.

РОДСТВЕННИКИ

Игра делается на основе прославленного (уже) "движка", созданного фирмой Bioware для Baldur's Gate. Как обычно, заполучив чужой engine, программисты берутся его переделывать. В данном случае это чисто косметические операции: чуть-чуть изменен интерфейс, исключена возможность сетевой игры. Персонажи станут вдвое больше, научатся бегать (ура!), а на карте можно будет оставлять заметки. Кстати, очень полезная функция в такой игре, как BG или PS:T.



ТОЛЬКО ТЫ ЖИВЕШЬ МНОГО

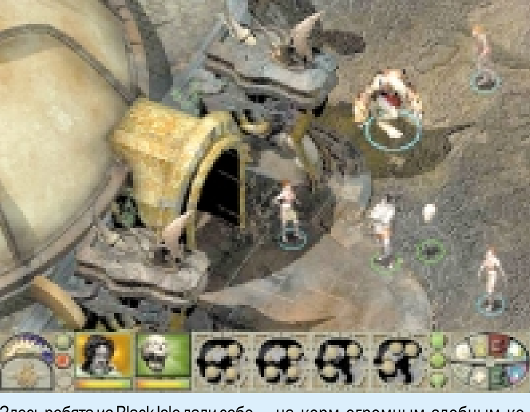
Но больше всего разговоров ведется о главном герое игры. Вам еще никогда не доставался столь оригинальный типчик. Начнем с того, что этот паренек (вариант бессмертной женщины-героя был презрительно отвергнут в Black Isle) обладает непревзойденными способностями. По сути дела, это самый мощный персонаж, который когда-либо доставался ролевому игроку. Во-первых, бессмертие. Это полезная штука. Вас убивают, а вы ловко впадаете в глубокую кому с тем, чтобы впоследствии очнуться, собрать вещички и отправиться мстить. Заметьте, вещи, память и прочие столь важные в РПГ атрибуты остаются при вас! Подобные правила давно пора ввести в UO и сетевую Diablo. Вследствие невозможности умерщвления героя, он любит экспериментировать с собственным телом. К примеру, отрывать части тела, которые мешают ему протиснуться в узкий лаз. Отделенная рука также может послужить неплохой дубинкой — конечно, если вы опять проиграли все магическое оружие в ближайшем баре. После использования конечность можно приставить на место, дабы она имела шанс прижиться. С другой стороны, хорошо послужившую берцовую кость можно продолжать носить с собой, а на ее месте просто нарастить новую. Честное слово, этому парню можно позавидовать!

Ну что же, продолжаем пускать слюнки. Герой прожил множество жизней и, естественно, многому научился. Имеется в виду, что когда-то наш бравый искатель приключений имел 25-й уровень в любом классе, будь то воин, маг, вор или жрец. Ага, знакомые с AD&D попадали в обморок. Ничего удивительного, они знают, сколько experience-очков надо набрать, чтобы достичь двадцать пятого уровня. Учтите, наш герой был таким в прошлых жизнях — которых он как раз и не помнит. В начале игры персонаж возвращается в мир живых после очередной комы, имея всего-навсего третий уровень. Что, впрочем, не мешает коматознику реализовывать недетские заклинания, сами собой всплывающие в его больном мозгу. Вообще, проект Planescape: Torment интересен и с идеологической точки зрения. В отличие от прочих сюжетов, где амнезия является лишь удобнейшим предлогом для начала длинной истории, авторы игры сделали процесс воспоминаний превалирующим. В PS:T нет ничего более важного, чем возвращение вашей собственной памяти. Потому что вместе с ней вы получите не только ответы на все вопросы, но и бесконечное могущество.

Итог — "русская рулетка" в начале Baldur's Gate в Torment неприемлема. Вам лишь разрешат распределить фиксированное количество очков, минимально подправив характеристики героя. Все остальное зависит от стиля вашей игры. Персонаж будет развиваться не столько благодаря использованию специальных предметов (медицинский компьютер в Fallout и книги в BG), сколько вследствие ваших поступков. Как вам понравится идея нефиксированного alignment'а? Вы начинаете игру как True Neutral, а дальнейшие решения и поступки в ходе игры меняют ваш alignment от lawful good до lawful evil. "Оба" героя смогут беспрепятственно закончить Torment — в отличие от BG, где отрицательные персонажи терпели жестокие гонения от команды Bioware. Дальнейшие логические рассуждения на тему изменяемого aligment'а приводят нас к мысли о нескольких концовках PS:T. Авторы с удовольствием подтверждают эту догадку.

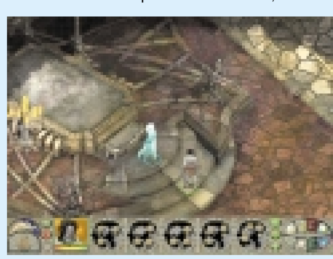
КАК ПРИОБРЕСТИ ДРУЗЕЙ

Количество NPC-союзников уменьшается до четырех — благодаря увеличению их моделей на экране.



Здесь ребята из Black Isle дали себе волю и придумали много интересных вещей. Так, alignment присоединяющихся к вам персонажей не будет явно прописан. То есть вы его просто не узнаете. Разработчики радуются и уверяют, что так гораздо веселее — приходится постоянно следить за поведением братьев по оружию. А значит, компьютерные союзники будут позволять себе гораздо большую свободу действий, дабы игроку было за чем наблюдать. И что самое смешное, NPC могут быть "перевоспитаны". Кроме того, их alignment может изменяться в процессе пребывания в непосредственной близости от больного. Впрочем, трансформируются и личные данные: герои набирают experience-очки, уровни, AC, THACO. AD&D живет и здравствует.

Black Isle имеет лицензию и на Forgotten Realms, но попасть в Sword Coast вам просто не дадут. Что делать богу на грешной земле? Гораздо интереснее путешествовать по измерениям, сражаясь с самыми диковинными врагами. Битвы тоже обещают быть исключительно неординарными. Никаких мечей или луков! В ход идут скальпели, черепа поверженных врагов и, как уже отмечалось, собственные конечности. Приобретенные артефакты разговаривают с хозяевами и дают полезные советы. Заклинания действуют с изощренным злобным юмором. Как насчет того, чтобы изменить запах врага с обычного на ярко выраженный сырный? Именно тот, что так любят голодные крысы, мгновенно сбегающиеся на запах и съедающие несчастного оппонента? Ничуть не менее интересно пустить врага на корм огромным злобным комарам-кровопийцам или просто заставить кровь недруга вытечь через поры его кожи. Ах, как приятно! Вы не найдете ни одного азбучного заклинания — они слишком скучны для бога. Бессмертного, обладающего способностью регенерировать, имеющего иммунитет к магии и умеющего разговаривать с мертвыми. Даже и не вспоминайте о легендарном level cap-ограничении из Baldur's Gate. Кто посмеет помешать вам покопаться в собственной черепушке и вытянуть оттуда совершенно неприличное для вашего уровня заклинание? К сожалению, вы не сможете вспомнить все умения персонажа 25 уровня. Но вы будете способны восстановить свои таланты в той или иной мере — именно так, в течение всей игры и происходит формирование вашего героя.



Как и в случае Fallout, сюжет PS:T нелинеен. Есть несколько обязательных моментов, которые так или иначе произойдут, — во всем остальном вы свободны как птица. Каждый квест может быть решен несколькими путями, а значит, начинать Torment заново с новым героем будет не скучно. Black Isle решила сделать Planescape: Torment значительно более коротким, чем Baldur's Gate, и поместить игру всего на три CD.

EXE Александр Вершинин



Олег Хажинский

В поисках третьей цивилизации

Civilization. Игра, заслужившая свое название. Одна из... к черту, величайшая стратегия всех времен и народов, за годы активной эксплуатации ни на йоту не потерявшая привлекательности и остроты. Игра продержалась восемь лет с минимальными изменениями, разошлась тиражом в два миллиона копий и принесла MicroProse 60 миллионов долларов. Приближается новый век — не пора ли человечеству отправить старушку на заслуженный отдых и сделать что-нибудь новое и столь же масштабное?

Пора. Но на этот раз все будет по-другому. Долгожданная Civilization III, похоже, никогда не увидит свет. В некогда дружной армии создателей ныне разброд и шатания. У MicroProse серьезные проблемы, и со свежими идеями в том числе. Сид Мейер ушел в Firaxis на поиски свободы творчества, но почему-то отдал Alpha Centauri Брайану Рейнольдсу. Брюс Шелли, старый шалун, отломал у игры кнопку "Конец хода" и вот уже второй раз пытается прикрутить на ее место часы, впрочем, весьма успешно. Activision сделала попытку купить Имя, сломала зубы об адвокатов MicroProse, но от своего желания сделать *правильную* Civilization III не отказалась. А поклонники игры, между тем, за эти годы выросли, стали взрослыми и принялись за собственные "Цивилизации".

Похоже, золотой век гениальных игр закончен, претендентов на престол много, и даже дедушке Сиду Мейеру придется вставать в общую очередь.

Сегодня мы говорим о "Цивилизациях". "Цивилизациях", которые были, которые будут и которые могли бы быть.

Мы говорим о великой игре и о том, что будет дальше.

Разминка

Стратегические игры-долгожительницы можно пересчитать по пальцам. Даже такие столпы жанра, как Master of Orion, Master of Magic и X-COM канули в лету, не оставив после себя даже редактора юнитов. Люди играют в "Героев", Warlords и "Цивилизацию". Только вдумайтесь — "Цива" номер один вышла в 1991 году! Сегодня мы играем в ту же самую "Цивилизацию" — чуточку красивее, чуточку разнообразнее, чуточку умнее. Забегая вперед, скажу — похоже, и завтра нас не ждет ничего нового. "Цивилизации" следующего тысячетелетия как две капли воды похожи на оригинал.

За прошедшие годы сменилось целое поколение игроков, и сейчас ребята 14-15 лет открывают для себя Civilization и пропадают в ней с головой, так же, как и мы в свое время. Это классика жанра. А значит, с игрой все в порядке и менять ничего не надо, но разве это объяснишь нам, несчастным, мечущимся от игры к игре в вечном поиске несуществующего идеала? Когда после выхода Civ II пауза затянулась и отлаженный двигатель MicroProse начал давать первые сбои, игроки принялись мечтать. Это ведь любимое наше занятие — взять пару-тройку хороших игр и приняться менять местами носы и уши.

"Цивилизация" нашей мечты

Работая на темой, я с удивлением обнаружил в Интернете несколько сайтов, посвященных "третьей "Цивилизации". Нет, это не были странички "подпольных" разработчиков (о них чуть позже), просто люди собирали здесь свои пожелания и идеи. Идей и пожеланий столько, что хватило бы на три игры сразу. Согласитесь, каждый, кто провел за "Цивилизацией" хотя бы пару недель, имеет что сказать на этот счет.

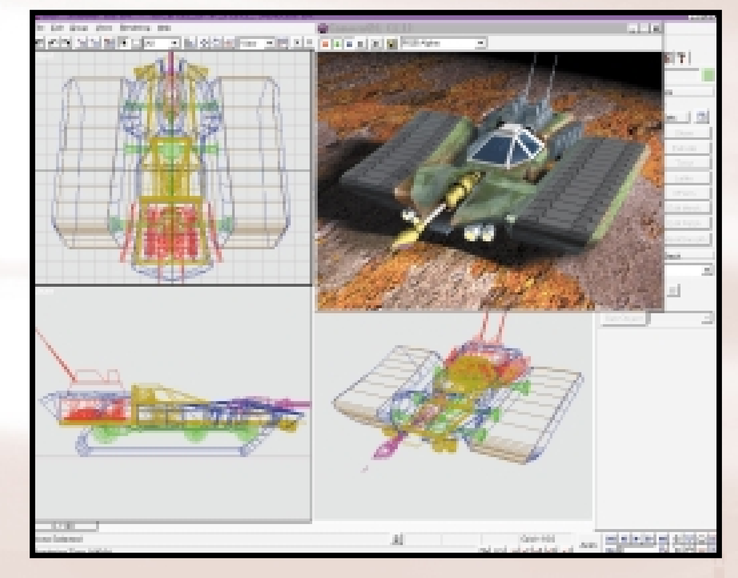
В области геймплея мечты весьма консервативны. Никто даже не заикается о реальном времени (слава богу) и не просит тактических сражений с видом от первого лица. Люди требуют более внимательного отношения к человеческой истории и хотят больше деталей, например — институт брака. Было бы неплохо выдать своего сына за дочку китайского императора — объединение земель и капиталов решит внутренние проблемы, а потом от "дочки" можно избавиться.

Идея плавно перетекает в нечто более общее — почему бы не ввести в игру "лидеров", конкретных действующих лиц с большими полномочиями, но ограниченным сроком жизни? Жанна Д'Арк, Суворов, Джордано Бруно, Эйнштейн, Гитлер, Зорге — почему бы нет? Лидеры могут быть врачами, военными, учеными, артистами, террористами, дипломатами — да кем угодно. Заполучив такого персонажа, игрок за короткий по его меркам срок жизни лидера должен использовать его в свою пользу. А конкуренты, к примеру, попытаются уничтожить неудобную фигуру...

Еще одна важная тема — моделирование общественного устройства. Смена социального строя в "Цивилизации" не так сильно влияет на игру, как могла бы. К примеру, при феодализме у страны должен быть король, а во главе каждого города должен стоять представитель знати. И почему бы этим смертным не иметь "собственного лица", каких-то характеристик-параметров, вроде лояльности? При демократии мы можем набирать свой кабинет из множества доступных кандидатур, учитывая расу, "место жительства" и религиозные убеждения человека, а потом биться с этими людьми за каждое решение. А при фашизме — пусть у нас будет абсолютная власть и сильные генералы — убегут ученые, артисты и прочая творческая интеллигенция...

И, конечно, графика. Графический дизайн Civilization II бесконечно устарел, признаем это. Мне он не понравился еще тогда, во времена моды на системный Windows-интерфейс. В наши дни демонстрировать системное меню посторонним людям позволяют себе лишь самые неотесанные варгеймы, поэтому игроки ожидают в следующей части игры что-нибудь более эстетичное. Разумеется, всем хочется 3D-рельефа, а самым смелым — круглой земли, с двумя полюсами и экватором, как в Populous 3 или X-COM. На мой взгляд, особой нужды в сглаживании текстур и motion capture нет, просто игра следующего поколения должна быть сделана со вкусом и с учетом современных графических стандартов. Стандарты эти, увы, диктует не стратегический жанр, но это не значит, что сложные стратегии должны кичиться своим аскетизмом. Есть положительные примеры — взгляните на SimCity 3000. Легко, просто, изящно. Сравните с монстрообразным Windows-интерфейсом прошлой версии — и вы поймете, в каком направлении следует двигаться.

Итак, мы видим, место для роста наличествует. За чем же дело? MicroProse не



История "Цивилизации" (MicroProse)

1991
SID MEIER'S CIVILIZATION

Начало. Самая большая удача Сида Мейера. Игра разошлась официальным тиражом 850000 копий, а благодаря более чем скромным системным требованиям на долгие годы



стала "народной" стратегией Советского Союза. Мало кто знает, кстати, что Civilization была сделана на основе одноименной настольной игры британской компании Hartland Trefoil, а Avalon Hill — всего лишь распространяла ее на территории Штатов и к авторству никакого отношения не имеет.

Так вот, всего существует пять версий Civilization, первые три были рассчитаны на игру с дискеты. В первой "Циве" оказалось на удив-

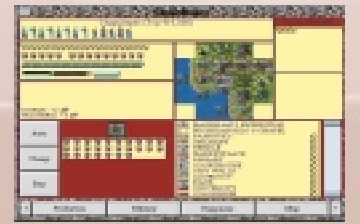


ление мало ошибок, всего семь, каждая из которых получила в народе свое имя. Разработчикам, правда, так и не удалось справиться с мистическим "Advisory Bug".

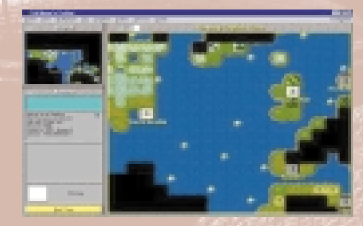
Разумеется, хакеры всех мастей перепахали игру вдоль и поперек, создав безумное количество всяческих читов и редакторов. Коечто любители антиквариата могут скачать здесь: http://civilization.gamestats.com/civ1/civ1utilities.shtml

1993
CIVNET

Тогда было модно издавать старые игры еще раз — под Windows 3.1. Первые ласточки прогресса, заблудившись в многооконном интерфейсе, отчаянно тормозили на "крутых" 486-х машинах и выглядели далеко не самым лучшим



образом. CivNet не стала исключением. Игра осталась практически прежней, кроме одной важной детали — появился многопользовательский режим. Локальная сеть, Интернет, "горячий стул". Трогательная цифра "9600" около слова "модем", отсутствие упоминаний о DirectX. Все только начиналось... Multiplayer в CivNet был сделан кривейшим образом, но выход игры спровоцировал очередную волну народного творчества. Появились новые для Civilization



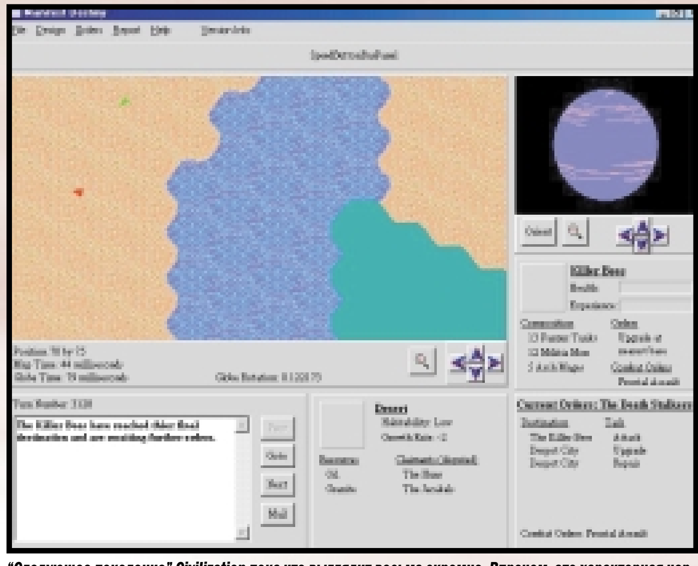
понятия: "сценарий", "карта для многопользовательской игры". Неизвестный создатель одного из первых сценариев определил это понятие как "обычный save, на котором игра еще не началась".

1996
SID MEIER'S CIVILIZATION II

"Не чини, если не сломано", а по-нашему — "лучшее — враг хорошего". Многие ждали от второй "Цивилизации" революции. Казалось бы, Colonization достаточно исследовала тему, Мейеру пора делать шаг вперед... но нет, в MicroProse не стали рисковать. Впрочем, народ остался доволен, игра получила блестящую прессу (PC Gamer расщедрился и дал аж 97%,



Вот такая замечательная голова — это пока все, что могут продемонстрировать разработчики Ancient Prophecy.



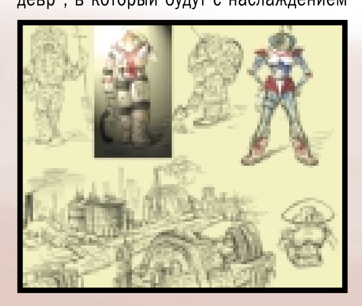
"Следующее поколение" Civilization пока что выглядит весьма скромно. Впрочем, это характерная черта всех гениальных проектов.

чешется, Сид Мейер делает варгейм, а чем плохи мы? Код писать и сами можем, а картиночки нам сосед Василий нарисует за милую душу. Давайте свою "Цивилизацию" сделаем?

Давайте

К сожалению, нам не удалось обнаружить ни одного "живого" некоммерческого проекта по "Civilization". Нашелся один ветеран, по имени Томас Бревик (Thomas Breivik), который несколько лет назад вместе с группой "энтузазистов" работал над NeoCiv. "Проект развалился, когда мы дошли до дела — никто не смог ЭТО запрограммировать", — сокрушался любитель.

Между тем направление, которое выбрали ребята, мне кажется очень интересным. Большинство людей, рассуждая о Civilization следующего поколения, представляют себе очень сложную и разнообразную игру. А ведь, если вы еще не обратили внимания, гений "Цивилизации" в том и состоит, что игра "говорит" о сложных вещах простыми словами. Все очень просто, но введите пятьдесят общественно-политических формаций, губернаторов в каждом городе, конструкторское бюро на десяти экранах, и вы получите "шедевр", в который будут с наслаждением



играть... три человека. Увы, это так — популярная игра должна быть простой. Создатели NeoCiv согласны с этим утверждением, но почему бы не сделать простую игру, которая при желании может стать сложной?

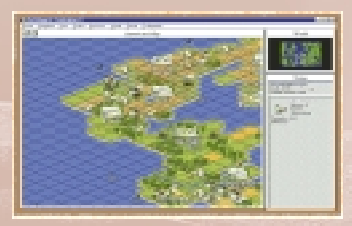
Решение лежит на поверхности — давайте сделаем следующую "Цивилизацию" предельно открытой для апгрейдов, так, чтобы разработчики сценариев не чувствовали себя стесненными. Вы просто скачиваете недостающие модули из Интернета, и примитивная игра превращается полномасштабный военный симулятор конкретной исторической эпохи. Хорошая идея, к сожалению, пока не нашедшая применения. Увы, "Цивилизацию" на коленке не напишешь, хотя очень хочется.

Впрочем, действующие проекты альтернативной "Цивилизации" существуют. Вскользь, осторожно, чтобы не задеть костный мозг, упомянем Age of Empires Брюса Шелли, "Цивилизацию" для самых маленьких". Другой, менее известный проект называется Ancient Prophecy, разработчик — Synesthetix (www.synesthetix.com), издатель в бегах, дата выхода — 1999 год.

Игра не так радикально обращается с кнопкой "Конец хода", как AOE: в реальном времени проходят лишь тактические сражения. Место действия — сказочное, дерево наук — больше, чем в Civilization, все модели 3D rendered, выглядят очень прилично. Однако вряд ли Ancient Prophecy или другие RTS-мутанты станут героями нашего романа. Игра, может быть, и неплохая, но явно до установленной нами планки не дотягивает.

Гораздо интереснее смотрится низкобюджетный и, как следствие, бескомпро-

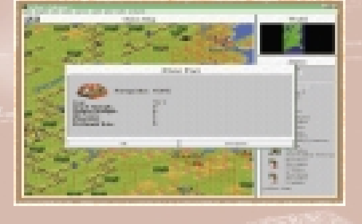
что бывает крайне редко). В Civ II несколько расширились дипломатические возможности, чуть изменилась боевая система: захватывающие сражения колесниц с линкорами остались в прошлом.



Кроме того, появилось несколько новых технологий и Чудес Света, бомбардировщик "Стелс", парашютист и другие действующие лица, новые здания в городе, вроде Coastal Fortress. Плюс отлаженный Windows-интерфейс, улучшенная графика, карта в изометрической проекции и видеозаставки. Удивительно, но в Civ II пропал... многопользовательский режим, MicroProse понадобилось почти три года, чтобы найти его и прикрутить на место.

1996
CIV II: THE CONFLICTS IN CIVILIZATION

Первый набор дополнительных сценариев к Civ II вышел ближе к концу года на CD и вызвал всеобщее разочарование. На диск "влезло" всего 12 средненьких сценариев от разработчиков и 8 "лучших в Сети" народных творений, которые фанатской аудитории и без того были хорошо известны. Сто с лишним новых юнитов и макроязык в редакторе сценариев не смогли утешить игроманов. В отсутствие Сида Мейера



происходящее стало слишком похоже попытку заработать деньги на раскрученном имени. Свист в зале и несколько гнилых помидор заставили MicroProse задуматься.

1997
CIVII: FANTASTIC WORLDS

Через год, в ноябре 1997-го, ошибка была исправлена. MicroProse сделала замечательный подарок всем поклонникам игры, выпустив очередной набор сценариев. На этот раз игра действительно стала интерес-





нее и ярче — художники как следует поработали над каждым из 19 сценариев, добавив уйму оригинальных персонажей из мира fantasy и sci-fi.

А самое главное — разработчики "рассекретили" набор из 11 редакторов, с помощью которого игроки вполне самостоятельно могли сотворить не только собственные сценарии, но и целые "моды". Мы получили возможность трансформировать внешний вид и свойства элементов территории, городов и юнитов, редактировать дерево наук, характеристики персонажей и полностью поменять звуковое оформление. Кроме того, Fantastic Worlds подкорректировали баланс сил и исправили несколько ошибок.

миссный проект Manifest Destiny.

Это полноправная "Цивилизация", только в сто раз сложнее. Очередной кирпичик знания (наука то бишь) дает вам не "солдата" или "танк", а лишь "шаблон солдата" и "шаблон танка". Шаблоны юнитов имеют, извиняюсь, специальные ложементы. Ложементы заполняются компонентами, своими для каждого типа юнита. Солдат, к примеру, оснащается "оружием" и "дополнительным оборудованием". Выбрав изобретенные меч и щит, вы получите мечника. Мушкет и порох — мушкетера. Чем дальше докатился технический прогресс, тем шире выбор.

Есть у разработчиков идеи и относительно боевой системы. Предполагается, что мы сможем отдавать группам юнитов приказы перед схваткой, а на результат будут влиять опыт, мораль и повреждения.

Создатели Manifest Destiny, два энергичных молодых человека, собираются произнести "новое слово в жанре". От гарантированного успеха их отделяет полное отсутствие графического дизайна и, если честно — самой игры, которая в данный момент распространяется в виде shareware (www.accessv.com/~gkozak/rj/) и представляет собой абсолютно сырой продукт. Срок выхода финальной версии — "середина 1999-го, а вообще — как готово будет". Что ж, пожелаем ребятам творческих успехов и не будем больше тратить время на этих лузеров. Нас ждут по-настоящему серьезные игры.

Битва гигантов

Будем откровенны, мы собрались здесь только ради них. Sid Meier's Alpha Centauri (далее SMAC) и Civilization: Call to Power (CTP) — единственные реальные претенденты на престол.

Какая тонкая ирония — назвать игру "Alpha Centauri"! В "Цивилизации" мы отправляем туда космический корабль, игра закончена, Сид уходит из MicroProse и образует Firaxis, ждет два года (корабль летит) и делает НАСТОЯЩЕЕ продолжение.

Activision, в свою очередь, тоже делает НАСТОЯЩЕЕ продолжение. Могущественная компания лицензировала имя у MicroProse и имеет на это полное право.

Итак, впервые мы стоим перед серьезным выбором. Неприятная ситуация для издателей, хороший повод пофлеймить с друзьями.

Ни та, ни другая игры на момент написания этого текста еще не вышли (у пошлых российских пиратов может быть на этот счет свое мнение, но не удивляйтесь, если ваша "версия" SMAC будет здорово отличаться от того, что получится у Firaxis). Electronic Arts (издатель) регулярно снабжала нас свежими бета-версиями SMAC, а вот Activision, увы не смогла в срок передать .EXE играбельную версию CTP. Таким образом, честного боя не будет — один из соперников не вышел на ринг. Впрочем, вполне определенные выводы можно сделать уже сейчас. Пожалуй, начнем с отсутствующей CTP.

Благодарим за информационную поддержку ребят из Apolyton Civilization, самого крупного англоязычного Интернет-сайта, посвященного Civilization (civilization.gamestats.com). Здесь есть все — от FAQ по Civilization до самой свежей информации по Call to Power. Их советы и помощь очень помогли нам. Daniel Quick, Jason Beaudoin, Thomas Breivik — thank you, guys. Отдельное спасибо Матвею Булохову за то, что он не выбрасывает старые CD-ROM. Так держать, Матвей!

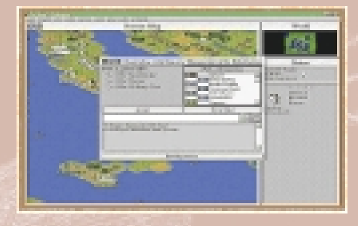


Выпуск редакторов подстегнул ослабший интерес к игре и дал жизнь безумному количеству всевозможных самодеятельных сценариев и "модификаций". Взгляните сами: http://civilization.gamestats.com/civ2/db/

1998

CIVII: MULTIPLAYER GOLD EDITION

Мы почти добрались до настоящего. В конце прошлого года Civ II наконец обрела multiplayer-режим. Не поздно ли? Конечно, аудитория у "Цивилизации" далеко не та, что была пять лет назад, но искушение "попробовать с другом" и ностальгия по игре детства сыграли свою роль — MGE очень популярна среди любителей поиграть по сети. Игра вышла после многочисленных задержек и с кучей ошибок (многие из которых уже исправлены патчами). По мнению специалистов, дипломатия в многопользовательском режиме реализована слишком упрощенно, но в целом сетевая игра получилась очень даже интересной и сбалансированной. Помимо multiplayer, в MGE появилось несколько новых правил (например, шпионы могут подслушивать переговоры в чужих посольствах) и возможностей — игрок теперь не обязан сидеть сложа руки во время хода противника, а имеет возможность изучать свои владения, назначать продукцию и так далее.



Все, кто в свое время не купил The Conflicts in Civilization и Fantastic Worlds, получат их совершенно бесплатно вместе со всеми "11-ю редакторами" и смогут приступить к сотворению собственных миров.

1999-2000

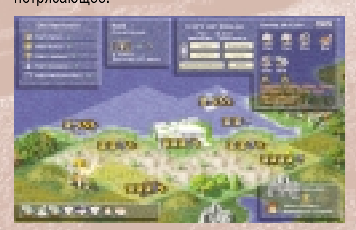
CIVII: THE TEST OF TIME

Будущее. По идее, Test of Time должен стать "нашим ответом" MicroProse всяким выскочкам вроде Alpha Centauri и Call to Power, которые, без сомнения, претендуют на звание Civilization III и имеют все шансы отвлечь внимание игроков от порядком надоевшей всем череды дополнительных уровней.

Впрочем, Test of Time — вовсе не набор новых уровней, а самостоятельная игра на новом "движке", имеющиеся в нашем распоряжении картинки убедительно это доказывают. Основное нововведение, не считая дизайна и оптимизированного интерфейса управления, — "связанные миры", несколько карт, объединенных точками перехода. Таким образом можно легко смоделировать развитие колоний на всех планетах солнечной системы, отправку экспедиции на Альфа Центавру или в сказочные параллельные миры г-на Желязны.

Интересная идея, однако, учитывая внутренние проблемы MicroProse, игра может никогда не увидеть свет. С другой стороны, компания заработала огромные деньги на "Цивилизации", а летом прошлого года сумела отстоять это имя у Activision. Вполне возможно, что рано или поздно MicroProse соберется с силами и сделает нечто потрясающее.





Олег Хажинский

Не навреди

Призовая игра длиной в тысячу лет

Civilization: Call to Power
(Activision)

Итак, Activision стала "частью семьи" и работает над официальным продолжением "Цивилизации". Разработчиков не смущает тот факт, что Civilization: Call to Power создается при "живом" Сиде Мейере и в условиях жесткой конкуренции с его детищем, Alpha Centauri. Пресс-релизы Activision полны агрессивной саморекламы. Наверное, это правильно, но вызывает естественную реакцию отторжения. Почему мы должны верить этим "выскочкам"?

Одинокий поселенец посреди огромного мира — так начинается Civilization: Call to Power. Разработчики не собираются устраивать революций. Представьте, у вас есть деньги, у вас есть команда профессионалов. Задача — сделать продолжение самой великой стратегической игры за всю историю человечества. Ваши действия? Я бы взял деньги и улетел в Шамони. Но дизайнеры CTP поступили иначе. Они принялись играть в Civilization II, как сумасшедшие. Эти несчастные решили отыскать секрет популярности "Цивилизации" — и сделали это.

По мнению аналитиков из Activision, успех "Цивилизации" держится на двух "китах". Во-первых, сама идея. Наблюдать за развитием собственного мира, мира, который ты видел еще в колясочке и с соской во рту, — бесконечно захватывающее занятие. Ни одна другая игра не позволяет себе держать игрока за экраном 6000 лет. Во-вторых, миллион различных стратегий. В "Цивилизацию" можно играть бесконечно, потому что путей к победе (и поражению) существует великое множество.

Взяв эти вещи за основу, в Activision добавили три дополнительных компонента: 1) удобный интерфейс управления, 2) улучшенную графику, 3) развитый multiplayer-режим. Результат? Объявится 16 марта — в 3-м номере .EXE (будем надеяться). А пока давайте обнажим самые интересные подробности...

Еще 1000!

Игра стала длиннее, разработчики от щедрот накинули 1000 лет сверху, и теперь нам придется тянуть лямку Господа Бога аж до 3000-го года. Соответственно, увеличилось общее количество наук, в том числе "науке" не известных, придумана масса футуристических юнитов и зданий. Разработчики проштудировали тонны научно-фантастической литературы и создали несколько вариантов будущего — на любой вкус. Как будет выглядеть третье тысячелетие — решать нам с вами. Мы можем превратить планету в перенаселенный, грязный мегаполис, полный несчастных людей, или сотворить нечто утопическое — чистые улицы, приветливые лица.

Впрочем, иногда приветливые лица будут едва видны за толстыми стеклами скафандра или маски для подводного плавания. В Call to Power мы получим замечательную возможность как следует колонизировать околопланетные космические пространства и океанские пучины. Да-да, все действительно так запущено. С помощью космических инженеров мы возведем орбитальные города и верфи, построим космические истребители и бомбардировщики или, чем черт не шутит, сбросим астероид другой на голову беспомощного врага. Боевые действия в космосе также дозволены, причем большинство кораблей смогут перемещаться на любую "клетку" космоса за один ход. Представляете, какую путаницу внесет это правило?

Открыв технологии построения океанических городов, человечество второй раз за игру бросится в "гонку за территорией", на этот раз — подводной. Подобно второму дыханию, новые территории подстегнут науку, производство и... процесс взаимного уничтожения.



Адвокат против танка

Большинство действующих в CTP "лиц" знакомые с Civilization игроки узнают без труда: лучники и триремы, авианосцы и танки. Помимо военных юнитов, авторы CTP добавили около дюжины так называемых "мирных". Мирных в кавычках, потому что эти самые штатские иногда способны нанести врагу больше вреда — действуя своими методами. Мы говорим о рабовладельцах, адвокатах, шпионах, священниках.

Рабовладельцы, к примеру, могут проводить рейды во вражеских городах, угоняя "единицы" вражеского населения в рабство — прямиком на наши фазенды. Все правильно, это тоже часть нашей истории, что тут скрывать...

В противовес рабовладельцам придуманы аболиционисты, противники раб-

ства. Над каждым городом, где процветает рабовладение, висит пиктограмма — наручники. Введите туда аболициониста, и он поднимет мятеж, превратит всех рабов в свободных людей и... заставит работать уже в вашем городе.

Священник, поселенный во вражеском городе, может настроить его жителей в вашу пользу — и все золото города отправится к вам в казну. Кроме того, религиозный деятель продает индульгенции, повышая уровень счастья в вашем городе, или распространяет мрачные предсказания, обламывая население вражеских городов.

Другие персонажи "невидимого фронта" обладают не менее замечательными способностями. Адвокаты, к слову, способны "засудить" вражеский юнит "до смерти".

Чудеса и технологии

Дизайнеры CTP принципиально не стали повторять старых "чудес света", придумав около 30 собственных. И правильно, мало что ли, на свете чудес? "Стоунхендж" почему-то подстегивает производство продуктов питания, "Эмансипация" останавливает рабство во всем мире (где связь?), зато "Интернет" повышает эффективность научных исследований.

В области технологий авторы более консервативны — почти ничего нового нас не ждет. Научный поиск движется по 11 направлениям — физика, полеты, конструирование, океан, агрессивные военные действия, защитные военные действия, культура, механика, электричество, медицина и экономика. Отличия начинаются после 2000 года, куда оригинальная Civilization не заглядывала. Шахты на астероидах, орбитальные бомбардировщики, антигравитационная индустрия — звучит заманчиво, верно?

Битва за власть

Боевая система в CTP серьезно изменилась и стала здорово напоминать ту, что мы видели в Warlords III. Разномастные юниты можно объединять в группы-армии, а при стычках открывается отдельный экран, на котором игрок наблюдает за процессом. Кроме того, у боевых частей появились "состояния". Во время войны юниты находятся на пике своих возможностей, но их обслуживание стоит дороже. В мирное время мечи ржавеют и стволы зарастают вьюном, зато в бухгалтерии довольны. Самое отвратительное, что переход из состояния в состояние отнимает несколько ходов.



Сквозь дымку облаков виднеются знакомые очертания родины и слоны. Мы в космосе — обратите внимание на орбитальные города, космических пехотинцев и бомбардировщики. Наземные юниты из космоса видны плохо, а вот их полоски статуса — слишком хорошо. Непорядок.

По мнению разработчиков, в реальной жизни далеко не все вопросы решаются с помощью силы. Войны бывают не только "военные" — существуют еще "религиозные", "экономические", "биологические", "рекламные". Авторы постарались отобразить в CTP все многообразие способов испортить жизнь ближнему. Все эти адвокаты, священники и рабовладельцы на самом деле являются бойцами невидимого фронта. Скажете, глупо? Использовать их или нет — дело ваше, но если практика докажет эффективность подобной тактики, почему бы и нет...

Все еще проще

Интерфейс в целом остался без изменений. В оригинале он был настолько прост и понятен, что улучшать практически нечего. Впрочем, разработчики нашли поле для бурной деятельности. Их концепция такова — любой орган управления в игре должен находиться на "расстоянии" не далее двух щелчков мыши и, желательно — на главном экране, не уводя игрока в дебри вспомогательных окон.

Чтобы заняться благоустройством города, достаточно просто два раза щелкнуть на нем мышкой. Изображение увеличится, но вы все еще сможете видеть местность вокруг и перемещать юниты. То же самое с выбором продукции и сменой занятия жителей — вы нажимаете кнопку в нижней части экрана и отдаете распоряжения, не покидая главного экрана. Перемещать юниты стало чуть удобнее — вы просто указываете курсором в любое место экрана, а цифра возле флажка покажет, через сколько ходов отряд достигнет нужного места.

Проще стало не только управление — возня с экономикой, столь любимый многими кошмар микроменеджмента, в CTP отойдет на второй план. Помните, в Civ II нам приходилось держать целую армию сетлеров для проведения работ в пригородной зоне — строительства дорог, ферм, шахт. В CTP с несчастных поселенцев снимут эту обязанность. Благоустройство пригорода называется здесь "публичными работами" и производится жителями города автоматически. Вы просто распределяете производственную мощность города между двумя задачами — строительством юнитов и публичными работами, а затем наслаждаетесь результатом.

Система налогов ушла в прошлое. Вместо нее разработчики выдали нам три рычага, регулирующих "продолжительность рабочего дня", "уровень зарплаты" и "рацион питания". Увеличьте рабочий день, и выход продукции пойдет вверх. Народ же на глазах начнет чахнуть. Поднимите зарплаты, люди воспрянут, а ваш золотой запас примется стремительно усыхать. В CTP все производимое городами "золото" идет непосредственно в казну, а вы затем выделяете часть денег "народу" и "науке". Каждый политический строй характеризуется вполне определенным положением этих рычагов, но тонкая настройка остается за вами.

Дипломатическая система не претерпела особенных изменений, хотя кое-какие возможности появились — обмен технологиями, юнитами или целыми городами, требование "прекратить загрязнение атмосферы". Торговля стала проще — в CTP не надо возиться с каждым караваном в отдельности, вы просто строите "караван-сарай", и товарообмен начинается автоматически. Правда, следует опасаться пиратских набегов — ваши конкуренты могут превратить любой боевой юнит в пирата и "присосаться" к вашим торговым маршрутам.

Седовласые зубры Civilization отнесутся к "упрощениям" с понятным скептицизмом, но многое из того, о чем говорят авторы Call to Power, звучит очень разумно. Жаль, мы не можем сейчас проверить их слова на деле...

Половина вердикта

Негативное поначалу отношение к Civilization: Call to Power после внимательного изучения больного переросло во что-то вроде симпатии. В Activision действительно очень хотят сделать Civilization III, и, похоже, у них получается. Единственное, что портит впечатление от знакомства, — чрезмерно яркая, игрушечная, балаганная графика и мраморные колонны интерфейса управления, выполненные в лучших традициях тоталитаризма. Наверное, разработчики постарались сделать внешний вид игры максимально отличающимся от сумрачных просторов ближайшего конкурента — Alpha Centauri. Что ж, им это удалось, но никогда не следует забывать о чувстве меры.

Игра может показаться более доступной версией Civilization II, и это впечатление будет верным. Однако "внутри" игры все гораздо сложнее. Алгоритмы искусственного интеллекта в CTP будут работать по принципу "нечеткой логики", выбирая линию поведения из множества заготовленных шаблонов. Кроме того, разработчики собираются сделать интерфейс AI полностью открытым — библиотеки AI организованы в виде dll-модулей (для тех, кто не понял: могут без особых проблем подменяться новыми версиями). Может быть, сбылась мечта невезучего разработчика NeoCiv и Civilization, — и Call to Power станет тем самым фундаментом, на котором все желающие смогут построить собственные "Цивилизации"? Хотелось бы в это верить.

А вот и обещанные подводные города. Как видно, жизнь на дне мирового океана кипит вовсю — подводные города, подводные лодки и шахты. Тоже подводные.



Олег Хажинский

Трансцендентальная медитация

Sid Meier's Alpha Centauri
(Firaxis/Electronic Arts)

Попытка просветления в условиях недостаточной освещенности

Оказывается, около четверти людей на Земле плохо различают цвета. Особенно трудно им дается красный. Заросли ксенофунгуса пепельно-красного цвета, почти малинового, тянутся до самого горизонта Планеты. Хитросплетение пористых трубок достигает порой высоты десятиэтажного дома, и стена зарослей, кажется, поддерживает своими щупальцами низкое небо. Здесь всегда дует ветер, всегда с запада, но в атмосфере слишком мало кислорода, и каждый вдох дается с трудом. Иногда ксенофунгус начинает "петь", но этот звук нельзя записать на магнитофон. Говорят, он рождается у каждого внутри.

"Это амбициозная игра, рассматривающая фундаментальные вопросы, стоящие перед человечеством на пороге третьего тысячелетия. Какие технологии ждут нас в будущем? Как мы распорядимся новым знанием — для добра или зла? И что это такое — "добро" и "зло"? В чем состоит предназначение человечества?" Это слова Брайана Рейнольдса, дизайнера Alpha Centauri. Прочитав их, право, хочется выключить компьютер и воскурить благовония. Так мы и сделаем.

Начало #2

...Подумал, что рецензию все-таки написать надо — перед читателями неудобно, да и начальство не оценит.

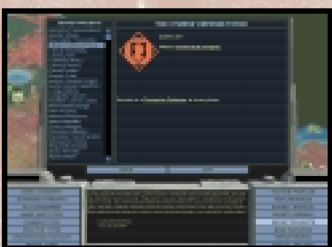
Потенциальная игра нашей мечты пришла в этот мир неправильно. Демо-версия, волна недовольства, новая "дема" (см. наш диск). Хакеры отключают ограничение на 100 ходов. Пираты выпускают "бету". Поспешные попытки Firaxis что-то исправить за неделю до релиза. Игра выходит в свет слегка недоделанной — невозмутимый Брайан обещает новый патч через пару недель с поддержкой PBEM и прочими прибамбасами. Неужели не хватило времени? Люди не в состоянии принять "инопланетный" вид игры. У кого-то действительно проблема с красным цветом, на мониторе ничего не видно. В срочном порядке "прикручивается" гамма-коррекция. На подходе — альтернативный набор тайлов размером 20 Мбайт для "плоховидящих".

Может быть, не стоит писать об этом в самом начале, но складывается все один к одному — торжественный прием Alpha Centauri сорвался. Будто бы какой-то торопыга поспешил поднять занавес, и зрители увидели главного героя в одних трусах, рабочих сцены, снующих из стороны в сторону, и пожарника в медной каске. Не совсем понятно, что делать — то ли аплодировать, то ли свистеть. И что обидно, это же "Альфа Центавра Сида Мейера", а не "Император меркнущих светил" неизвестного автора конца 90-х. Впрочем, довольно гундеть. Герой оделся, рабочие разбежались, пожарник ушел. Спектакль начинается.

Нормальное начало

Документация к Alpha Centauri занимает 160 с лишним страниц убористого текста. В игре есть все, что было в Civilization, плюс еще столько же. Марианская впадина возможностей, Джомолунгма потенциалов. В приложении — отрывки из фантастического романа, таблицы со сравнительными характеристиками планет Солнца и Альфа Центав-





Встроенный в SMAC редактор сценариев можно активизировать прямо во время игры. Увы, редактора юнитов и фракций нет, но они обязательно появятся в будущем.





Все сложные команды "спрятаны" в меню, чтобы не испугать случайного игрока. Профессионалы же найдут здесь немало интересного.



Не покидая этого экрана, можно отдать приказы губернаторам (или отключить их вовсе), поменять выпускаемую городом продукцию, войти в горящую избу и остановить коня на скаку. Очень удобно.

ры, состав атмосферы, статьи о флоре и фауне планеты Чирон, называемой также просто Планетой, и даже список рекомендуемой литературы, открываемый трудом "Альфа Центавра, ближайшая звезда" Айзека Азимова и "Дюной" Фрэнка Херберта. Чувствуется системный подход и глубокая проработка темы, и это вызывает уважение. Поклонники научной фантастики будут в восторге.

Впрочем, разработчики НЕ РЕКОМЕНДУЮТ читать эту толстую книжку ПЕРЕД началом игры. Для человека нового это будет слишком сильным потрясением, его мозг, расслабленный длительным отсутствием глобальных стратегических игр, может просто лопнуть, и служба технической поддержки EA ничем не сможет помочь.

Поэтому давайте отложим мануал в сторону и начнем играть. Размер планеты, процент суши, степень эрозии почвы, активность местной фауны и флоры (поосторожней с этим!) перед началом партии можно указать лично, а можно устроить себе маленький сюрприз. В Alpha Centauri есть возможность загрузить сценарии и собственные карты, однако суровое окно "load" и молчаливые имена файлов напрочь отбивают охоту вникать в детали.

Уровни сложности распределены так: первые три дают игроку послабления (продукция, науки), четвертый, "talent", — абсолютно честный, AI и человек играют на равных. Добавьте в "правила" опцию "агрессивные соперники", и вы выжмете из электронных мозгов максимум. Последние два уровня для продвинутых игроков, там компьютер получает некоторые поблажки, но НИКОГДА не подглядывает в "карты" игрока и не имеет бонусов в бою.

Заглянув в следующее меню — выбор правил игры, мы совершаем первые приятные открытия. В Alpha Centauri есть масса способов одержать победу. Самый естественный — убить всех, его даже нельзя исключить из правил. Кроме того, "убить всех" можно кооперативно, объединившись с кем-то в союз. Далее, признаются экономические, дипломатические и территориальные победы. Но все эти способы достижения цели меркнут в сравнении с самым красивым — достичь просветления. Trancendense, венчающая пирамиду научных разработок, кажется абсолютно недостижимой, но попробовать, несомненно, стоит. Согласитесь, запуск спутника на Альфа Центавру — просто игра в куличики. Среди прочих правил обратите внимание на blind research, эта опция по умолчанию включена и не дает нам самостоятельно выбирать цель научного поиска. Уверен, вы не захотите ползать по дереву, пусть даже научному, с завязанными глазами.

Вряд ли игроки согласятся с такой заменой "тронной комнаты".



Определившись с обликом планеты, мы выбираем "себя". "Нас" всего семь, перессорившихся вдрызг высших офицеров, чиновников, ученых и религиозных деятелей, но выбирать надо с осторожностью — это определит в дальнейшем всю игру. Начинающим рекомендуют попробовать себя в роли бывшей ксенобиологички Дейдры — болезненная склонность к пацифизму и свободолюбие сторицей окупаются повышенной эффективностью и умением работать с Червями. Впрочем, "самой крутой" расы не существует, во всяком случае в первом приближении. Вот что говорит ведущий программист проекта: "Во время внутреннего тестирования игра выглядела вполне сбалансированной. Я уверен, понадобится немало времени, чтобы определить, какая конкретная фракция или стратегия слишком или недостаточно эффективна".

Учитывая, что в бета-тестировании Alpha Centauri принимало участие всего 25 человек, в процессе активной игры вполне могут всплыть всякие сюрпризы. Что ж, это нормально для такого эпического произведения... Собственные фракции? В Firaxis не стали официально выпускать редактор "лидеров", хотя никто не запрещает вам "неофициально" покопаться в файлах констант. В Интернете уже проводятся конкурсы на "самую идиотскую фракцию", можете принять участие.

Долой губернаторов

Первые полчаса игры проходят, как в тумане. С одной стороны, все ясно — перед нами старая добрая "Цивилизация" со всеми причитающимися окошками. С другой стороны — ничего не понятно. Вроде бы по-английски, зеленым по черному, а все на так. Ресурсы не наши, интерфейс не земной, о пейзажах помолчим (минуту, стоя). С третьей стороны, разработчики решили помочь нам "окунуться в игру" и









Мы открыли “полиморфное программное обеспечение”. Интересно, это хорошо или плохо?

этим окончательно все запутали.

По умолчанию у нас полный “автоматизейшн”. В каждом городе сидит губернатор и самостоятельно строит здания с юнитами, от нас лишь требуется указать приоритетное направление — “расширение”, “научный” “поиск”, “строительство” или “война”, а уж ребята на местах разберутся, что для этого требуется. Ученые без спросу совершают открытия, механики без лишней подсказки “проапгрейдят” технику после очередного открытия, свежеиспеченный “колонизатор” сам покажет, где нужно строить следующую базу, надо лишь щелкнуть мышкой и попасть пальцем в кнопочку “B”. Формер (местный “сетлер”) настойчиво советует перевести себя в автоматический режим. По малейшему поводу игра начинает читать лекции и недвусмысленно предлагает отправиться в учебный “тур”. Фактически, от нас требуется лишь передвигать готовые юниты по карте и бить ими врага.

Не надо обижаться на Firaxis. Сделано все это не для нас с вами, а для “завоевания нового рынка”. Разработчики попытались привлечь на свою сторону не только “хардкорных” фанатов “Цивилизации”, среди которых успех SMAC и так обеспечен, а еще и “свежую кровь” в лице поклонников RTS. Попытка, по-моему, обречена на провал, хотя один мой знакомый, кроме Quake ранее ни во что не игравший, просидел за “Центаврой” три дня и три ночи, объявил AI “утюгом” и лег спать. Уверен, он играл на минимальном уровне сложности и пользовался услугами губернаторов. Опасность такого подхода в том, что вы можете три раза пройти игру до победного конца, но так в ней и не разобраться. Поэтому лучше отбросьте все эти “костыли” (благо, возможность такая есть) и играйте как встарь. Загляните в меню и повредитесь в рассудке от обилия команд, постарайтесь запомнить названия наук и сами конструируйте новые юниты. И только когда игра раскроется перед вами, начинайте использовать всех этих губернаторов и автоматических формеров — они действительно очень облегчают жизнь, избавляя нас от утомительного микроменеджмента.







3D

Большой шаг в новом направлении (по оси z) совершил... рельеф. Он стал трехмерным. Жаль, разработчики не воспользовались 3D в полной мере, и даже самые высокие вершины Планеты выглядят, как обычные холмы. Такая вещь, как смена текстур также оказалась программистам не под силу — поверхность Чирона выглядит одинаково на экваторе и полюсах, благодаря чему понять, где ты находишься в этой каше из красного фунгуса и зеленого леса, порой бывает сложновато. Вспомним безвременно покинувших нас Lords of Magic, какие там были вершины! Даже ветер поднимался...

Ветер между тем есть и в “Центавре”, просто его не слышно. Насыщенные океанской влагой воздушные массы (прямо прогноз погоды какой-то), постоянно дующие с запада на восток, можно “поймать” в ловушку. Высокие, выше 2000 метров, горы преграждают путь ветру, и, таким образом, их западные склоны (для нас — левые) не испытывают недостатка во влаге, а восточные — наоборот, страдают от засухи. Воспользовавшись услугами формеров, мы можем искусственно поднять рельеф, обрекая восточного соседа на засуху, а свои фермы — на три урожая в год. Обещанная авторами экологическая система работает, но не слишком явно. Нужно время, чтобы понять, по каким законам живет чужая планета и как мы влияем на ее поведение своим вмешательством.

Кстати, насчет вмешательства. Местные “сетлеры” при должном уровне развития науки способны творить с Планетой настоящие чудеса. Фермы, шахты, дороги и леса — это банально. Список всевозможных построек занимает целую страницу, там есть бункеры, воздушные базы, радары, солнечные батареи и другие вещи, моей науке пока не известные. Естественно, “формер” умеет изменять рельеф (учтите, это стоит денег) и даже... высаживать ксенофунгус.

Конструктор

От классической “Цивилизации” Alpha Centauri отличают, пожалуй, две вещи — отсутствие фиксированных юнитов и развитая политическая система. Однако полюбившаяся нам еще в Master of Orion возможность строить технику по соб-

Система дипломатических отношений стала чуть сложнее, но бесконечная болтливость некоторых конкурентов очень быстро начинает раздражать.



ственному разумению в Alpha Centauri почему-то не доставляет прежней радости. В начале игры выбирать практически не из чего, хотя "полочки" под запчасти разработчики предусмотрительно зарезервировали. Десяток шасси поровну делится между наземными, водными и воздушными. Видов вооружения и оборудования больше, около двух десятков. Затем доходит очередь до брони и реактора, а на сладкое — "специальные возможности", которые выбираются из списка приличных размеров.

Кажется, что запчастей мало, но это не так — количество разумных комбинаций превосходит 32000, а это больше, чем во всех версиях "Цивилизации", вместе взятых. Хотя с развитием игры у нас появляется реальный выбор и почва для размышлений, на практике новый юнит лепится из самых "крутых" компонентов, доступных на данный момент. И замечательных ситуаций, что бывали в Master of Orion, "ой, а что это прилетело и почему мой флот из 50 кораблей превратился в облачко пара?", в Alpha Centauri не возникало. Еще одна жалоба — внешний вид действующих лиц. Проблема в том, что все они очень похожи друг на друга. Юнит 6-3-4 выглядит примерно так же, как его предок 1-1-2, и определить на глаз, кто мощнее, не получится.



Процесс создания новых моделей техники перестал быть великим таинством и производится автоматически. При желании, игрок может вообще не заглядывать в этот экран. Интересно, найдутся ли такие?

Типы правления

В Alpha Centauri система "общественно-политических формаций" стала сложнее и тоньше. Теперь мы определяем политический и экономический курс, цель развития и доктрину государства. В самом начале игры мы живем по "пограничным" законам, с "простой" экономической системой и целью — выстоять. Освоившись, начинаем потихоньку управлять этой огромной государственной машиной.

Доступные виды правления — "полицейское государство", "демократия", "фундаментализм". Экономический курс — "свободный рынок", "плановая экономика", "зеленая экономика". Когда выживание фракции уже не ставится под вопрос, "цель жизни" можно сменить, переключившись на приобретение "власти", "знания" или "богатства". Но самое важное — это глобальная цель. Каким должно быть общество через много сотен лет? На этот вопрос нужно ответить уже сейчас. Следует ли нам развивать кибернетику, заменяя электронными мозгами мозги человеческие? Или, может быть, создать общество гедонистов, наплевав на дисциплину? А что, если попробовать сотворить нечто тоталитарное в стиле "Большого Брата"?..

Самое интересное — мы можем свободно комбинировать все эти варианты друг с другом. Разумеется, сначала необходимо "додуматься" до них, совершив соответствующее изобретение. Надо ли говорить, что "лучшего" строя просто не существует, в игре нет разделения на "хороших" и "плохих", демократия имеет свои недостатки, тоталитаризм — свои.

Что плохо

Давайте расставим акценты. Alpha Centauri — это замечательная игра, которая никогда не станет второй Civilization. Сид Мейер не принимал активного участия в разработке "собственной" игры. Это заметно — "Центавра" вышла несколько тяжеловесной, на ней нет той самой магической печати "легкости", которой отмечены все хиты Сида.

Мрачная атмосфера Alpha Centauri и тяжелый "научно-фантастический" стиль лишь усугубляют ситуацию. Мне, к примеру, такая атмосфера "срывает крышу". Еще чуть-чуть — и вышла бы "Дюна". Мне нравится, что я ни черта не понимаю и все приходится открывать в первый раз, нравится, что я не знаю половины прилагательных, употребляемых в цитатах, что науки называются так странно... Придется ли это по душе всем? Думаю, что нет. Отойдя от человеческой истории, игра потеряла узнаваемость. Когда меня спрашивают, что ты хочешь изучать: "колесо" или "письменность", я с радостью делаю свой выбор, потому что имею кое-какое представление об этих понятиях. Но когда мне предстоит выбирать между Super Tensile Solids и Digital Sentience, даже если известно, что последнее изобретение откроет мне путь к "прикладной гравитронике", я в растерянности...

Графика действительно могла бы быть значительно лучше. К интерфейсу претензий нет — окна достаточно информативны, а миллион "горячих кнопок" умело спрятаны в меню. Но художники, на мой взгляд, слишком увлеклись, придавая игре "неземной" вид. Alpha Centauri стала чужой для нас, землян, и переступить этот порог сможет не каждый. Жалкое подобие "тронной комнаты", лишенные всякой индивидуальности города, однотипные юниты, минимум графики — все это тоже не играет на популярность.

Alpha Centauri не стала намного сложнее, просто игра идет на чужом поле, в будущем, на незнакомой планете. Брайан Рейнольдс сделал утонченную версию "Цивилизации", "Цивилизацию" для взрослых", для гурманов, для эстетов. А значит — бешеная популярность игре не светит. Дети скорее купят Call to Power, где светло как днем, все знакомо, в космосе можно летать по клеточкам, и будут по-своему правы.

Не секрет, что в Firaxis уже готовится новый диск для Alpha Centauri. Брайан Рейнольдс говорил что-то о "новой теме": через много сотен лет колонисты возвращаются на Землю, посмотреть, что осталось от старушки. Возможно, попав в привычную среду обитания, игра заиграет новыми красками?

Sid Meier's Alpha Centauri

Разработчик: **Firaxis**
Издатель: **Electronic Arts**
Графика: **2.5**
Звук: **4**
Музыка: **3.5**
Управление: **3.5**
Сюжет: **3**
Сложность: **высокая**
Интересность: **4**

Слов нет, одни эмоции. Немножко от разбитой мечты, чуть-чуть от игры будущего...

Windows 95/98
(Windows NT не поддерживается)
Pentium 133 (рек. 233)
16 Мбайт RAM (рек. 32)
4x CD-ROM
SVGA (1 Мбайт PCI/AGP)

Дополнительная информация:
•100 Мбайт на HDD
•Многопользовательская игра от 2 до 7 человек (IPX, IP, модем, нуль-модем)
•Сервер для многопользовательской игры: www.alphahq.com

ДЕРЕВО ТЕХНОЛОГИЙ ALPHA CENTAURI

Applied Gravitonics
Explore 14
Вооружение: Graviton Gun (A20)

Controlled Singularity
Conquer 15
Вооружение: Singularity Laser (A24)
Здания: The Singularity Inductor

Transcendent Thought
Discover 16
Горы как горы, облака как облака

Threshold of Transcendence
Explore 15
Здания: The Voice of Planet, The Ascent to Transcendence

Temporal Mechanics
Build 14
Оборона: Stasis Generator (D12)

Singularity Mechanics
Discover 12
Реакторы: Singularity Engine (Rx4)

Graviton Theory
Explore 13
Шасси: Gravship (M8)
Дополнительные возможности: Antigrav Struts Ability

Matter Transmission
Build 13
Здания: The Bulk Matter Transmitter, Psi Gate
Дополнительные возможности: Blink Displacer Ability

Secrets of Alpha Centauri
Discover 12
Здания: Temple of Planet
Граждане: Transcend

Quantum Machinery
Build 12
Вооружение: Quantum Laser (A16)
Здания: Quantum Converter

Matter Editation
Build 12
Оборона: Antimatter Plate (D10)
Здания: Nanoreplicator, Clinical Immortality

Eudaimonia
Explore 12
Оборона: Psi Defense (D-Psi)
Здания: The Telepathic Matrix
Социальная/экономическая модель: Eudaimonic

Self-Aware Machines
Discover 11
Здания: Nessus Mining Station, Orbital Defense Pod, The Self Aware Colony

Sentient Econometrics
Explore 11
Здания: Paradise Garden

Quantum Power
Discover 11
Реакторы: Quantum Chamber (Rx3)
Здания: Quantum Lab

Super Tensile Solids
Build 10
Здания: Habitation Dome, The Space Elevator

Frictionless Surfaces
Discover 10
Дополнительные возможности: Cloaking Device

The Secrets of Creation
Discover 10

The Will To Power
Explore 9
Здания: The Dream Twister
Социальная/экономическая модель: Thought Control

Digital Sentience
Discover 10
Здания: The Network Backbone
Социальная/экономическая модель: Cybernetic

Matter Compression
Conquer 9
Оборона: Neutronium Armor (D8)

Advanced Spaceflight
Discover 8
Вооружение: Plasma Shard (A13)
Здания: Orbital Power Transmitter, The Living Refinery

Industrial Nanorobotics
Build 9
Здания: Robotic Assembly Plant, The Nano Factory

Nanometallurgy
Explore 8
Дополнительные возможности: Deep Pressure Hull, Carrier Deck, Repair Bay

Homo Superior
Explore 8
Здания: Nanohospital, The Universal Translator

Nanominiaturization
Build 8
Шасси: Hovertank (M3)

Centauri Psi
Explore 8
Вооружение: Psi Attack (A-Psi)

Advanced Ecological Engineering
Build 7
Дополнительные возможности: Super Former Ability

Probability Mechanics
Build 7
Оборона: Probability Sheath (D6)
Здания: Tachyon Field

Unified Field Theory
Conquer 7
Вооружение: Tachyon Bolt (A12)
Здания: The Theory of Everything

Monopole Magnets
Build 6

Organic Superlubricant
Conquer 7
Вооружение: Fusion Laser (A10)

Centauri Genetics
Explore 7
Здания: The Pholus Mutagen
Юниты: Locusts of Chiron

Photon/Wave Mechanics
Conquer 6
Оборона: Photon Wall (D5)

Biomachinery
Build 7
Здания: The Cloning Vats

Planetary Economics
Build 6
Здания: Hybrid Forest, The Ascetic Virtues
Делает возможной экономическую победу

Pre-Sentient Algorithms
Discover 5
Дополнительные возможности: Polymorphic Encryption
Здания: The Hunter-Seeker Algorithm

Orbital Spaceflight
Discover 6
Здания: Sky Hydroponics Lab
Шасси: Missile Vehicle (M12)
Вооружение: Planet Buster Missile Payload (A99), Conventional Missile Payload (A12)

Superstring Theory
Conquer 5
Вооружение: Chaos Gun (A8)

Retroviral Engineering
Conquer 6
Здания: Genejack Factory

Fusion Power
Discover 6
Реакторы: Fusion Reactor (x2)
Здания: Fusion Lab
Граждане: Engineer

Mind/Machine Interface
Conquer 6
Шасси: Copter (M8)
Дополнительные возможности: Drop Pods
Здания: The Cyborg Factory
Граждане: Thinker
Делает возможной дипломатическую победу

Doctrine: Initiative
Explore 4
Chassis Type: Cruiser (M6)
Дополнительные возможности: Amphibious Pods
Здания: Naval Yard, The Maritime Control Center

Silksteel Alloys
Build 4
Оборона: Silksteel Armor (D4)

Superconductor
Conquer 4
Вооружение: Gatling Laser (A5)r

Doctrine: Air Power
Explore 5
Chassis Type: Needlejet (M8)
Дополнительные возможности: Air Superiority Ability
Здания: Aerospace Complex
Формеры могут строить Airbase

Bio-Engineering
Build 5
Здания: The Longevity Vaccine
Дополнительные возможности: Clean Reactor

Environmental Economics
Build 5
Здания: Tree Farm
Energy Restrictions Lifted
Формеры могут поднимать/опускать землю

Centauri Meditation
Explore 5
Юниты: Isle of the Deep
Здания: Centauri Preserve, The Xenoempathy Dome
Citizen: Empath

Advanced Subatomic Theory
Discover 3
Дополнительные возможности: Comm Jammer
Здания: Skunkworks

Industrial Automation
Build 3
Вооружение: Supply Transport
Здания: Hab Complex, The Planetary Transit System
Социальная/экономическая модель: Wealth

Optical Computers
Discover 3

Neural Grafting
Conquer 4
Здания: Bioenhancement Center, The Neural Amplifier

Applied Relativity
Discover 5
Здания: The Supercollider

Cyberethics
Build 4
Здания: The Planetary Datalinks
Социальная/экономическая модель: Knowledge

Ecological Engineering
Explore 4

Synthetic Fossil Fuels
Explore 4
Вооружение: Missile Launcher (A6)
Дополнительные возможности: Fungicide Tanks

Advanced Military Algorithms
Conquer 4
Здания: Punishment Sphere
Дополнительные возможности: Deep Radar, AAA Tracking
Социальная/экономическая модель: Power

Polymorphic Software
Discover 2
Дополнительные возможности: Heavy Artillery

Secrets Of The Human Brain
Discover 2
Дополнительные возможности: Hypnotic Trance
Социальная/экономическая модель: Fundamentalist

Planetary Networks
Discover 2
Вооружение: Probe Team
Юниты: Probe team
Здания: Hologram Theater, The Virtual World
Социальная/экономическая модель: Planned
Граждане: Librarian

Centauri Empathy
Explore 3
Дополнительные возможности: Empath Song
Юниты: Mind Worms
Здания: Biology Lab, The Empath Guild
Социальная/экономическая модель: Green

Intellectual Integrity
Explore 3
Дополнительные возможности: High Morale, Non-Lethal Methods
Здания: The Citizen's Defense Force

Gene Splicing
Build 3
Здания: Research Hospital

Nonlinear Mathematics
Conquer 2
Вооружение: Particle Impactor (A4)

Ethical Calculus
Explore 2
Здания: Children's Creche
Социальная/экономическая модель: Democratic

Centauri Ecology
Explore 1
Вооружение: Terraforming Unit
Юниты: Former
Здания: The Weather Paradigm

Doctrine: Flexibility
Explore 2
Шасси: Foil (M4)
Вооружение: Troop Transport
Юниты: Transport Foil
Здания: Pressure Dome

Industrial Economics
Build 2
Здания: Energy Bank
Социальная/экономическая модель: Free Market

Applied Physics
Conquer 1
Вооружение: Laser (A2)

Industrial Base
Build 1
Оборона: Synthmetal Armor (D2)
Здания: The Merchant Exchange

High Energy Chemistry
Conquer 2
Оборона: Plasma Steel Armor (D3)
Дополнительные возможности: Nerve Gas Pods

Doctrine: Loyalty
Conquer 2
Здания: Perimeter Defense, The Command Nexus
Социальная/экономическая модель: Police State

Social Psych
Build 1
Здания: Recreation Commons

Biogenetics
Discover 1
Здания: Recycling Tanks, The Human Genome Project

Information Networks
Discover 1
Здания: Network Node

Doctrine: Mobility
Explore 1
Chassis Types: Speeder (M2)
Здания: Command Center

ACTION

МЫШИ? КЛАВИАТУРЫ? ДЖОЙСТИКИ?

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ГОСПОДИНА ПЭЖЭ

Железки для игр, которые мы выбираем

Готовьтесь — сейчас добрый господин ПэЖэ выдаст вам секреты великих игроков. Да, конечно, иметь талант нужно, но далеко недостаточно. Правильно выбранный и настроенный девайс (девайс — от англ. device — устройство, необходимая для победы фича (см.) — не менее важная штука. История знает случаи, когда от смены настроек класс игры человека менялся в несколько раз. Итак, слушайте и не говорите, что не слышали.





начала мы поговорим о том, каким играм приличествуют какие устройства ввода, и почему. А потом – о настройках каждого в зависимости от личных предпочтений и о маленьких хитростях. А в качестве приза – личный скрипт Господина ПэЖэ!

Цифра и аналог

Прежде чем что-то живописать, придется немножко поговорить наукообразно. Итак, устройства бывают цифровые (когда их состояние описывается набором двоичных величин типа "да-нет", к примеру, клавиша мыши может быть нажата или отпущена) и аналоговые (например, положение мыши на экране описывается двумя координатами, каждая из которых может принимать произвольные значения).

Есть и другие варианты деления устройств на классы (скажем, количество степеней свободы – у мыши их две, у "крутых" джойстиков бывает четыре-пять), но они менее интересны, поскольку разница здесь количественная, а не качественная.

Поговорим лучше о том, в чем для игрока разница между цифровыми и аналоговыми устройствами. Если попросту – то в том, что почти все объекты реального мира – аналоговые, и управлять ими с помощью цифровых устройств жутко неудобно. Чтобы в Quake повернуться на нужный угол с помощью клавиатуры, приходится держать клавишу определенное время, а управлять скоростью поворота просто невозможно.

Аналоговые устройства позволяют напрямую управлять положением объекта и вполне прилично – скоростью изменения этого самого положения. Тут, правда, есть некоторые проблемы (для мыши – так называемая акселерация, она же ускорение, для джойстиков – верхняя граница скорости), но о них чуть ниже.

Клавиатура

Отличительная особенность этой доски с кнопками – она есть у каждого (те, у кого нет, – напишите мне электронное письмо и расскажите, как вы без нее обходитесь, обязуюсь опубликовать ценный опыт). Увы, как и следовало ожидать, в качестве органа управления она работает не слишком хорошо. Цифровая природа (каждая клавиша имеет только два состояния – нажата или отпущена) дает о себе знать – лю-

бая игра, где требуется точно управлять аналоговым объектом (например, в Quake этот объект – главный герой, угол его поворота – величина аналоговая), создает серьезные неудобства.

Да, нет правил без исключений, и на свете полно людей, которые спокойно управляют виртуальными автомобилями, сражаются в 3D-стрелялки от первого лица и летают на виртуальных самолетах, и все это – с клавиатуры. Но найдите среди них хоть одного, кто достиг бы высоких результатов. Увы, никакой талант не поможет, если твои соперники способны на то, что тебе недоступно, – мгновенно повернуться, точно прицелиться.

С другой стороны, хватает и игр, где клавиатура – идеальное устройство. К примеру, все классические аркады (беги вперед, стреляй или бей) – цифровые, скорость персонажа в них не меняется, а все действия – типа "да-нет" (удары, выстрелы). Так что никаких дополнительных радостей другие устройства не дадут.

Клавиатуры, кстати, тоже бывают разные – и отличаются они не только усилием нажатия на клавиши и механикой ("с кликом" или "без клика"). Для игр очень важен другой параметр – количество клавиш, которые можно нажать одновременно. Есть на свете клавиатуры, где достаточно зажать три кнопки (к примеру, run, strafe, forward) – и обнаружить, что на остальные клавиши уже нет никакой реакции. А есть и такие, где можно нажать все клавиши одновременно – и не иметь никаких проблем. Если есть желание поиграть на одной машине вдвоем – клавиатуру придется тщательно подбирать, а то каждый нажмет пару клавиш – и оба потеряют управление. Точно знаю только три модели, где нажимается все что угодно, – BTC 51-й и 53-й серий, а также самая-самая крутая Cherry MX 5000 (эргономическая, разламывающаяся на две части, заоблачно дорогая). Проверка очень проста: нажмите несколько клавиш одновременно и посмотрите, что происходит на экране. Если последняя клавиша повторяется – все чудесно, если нет – все плохо.

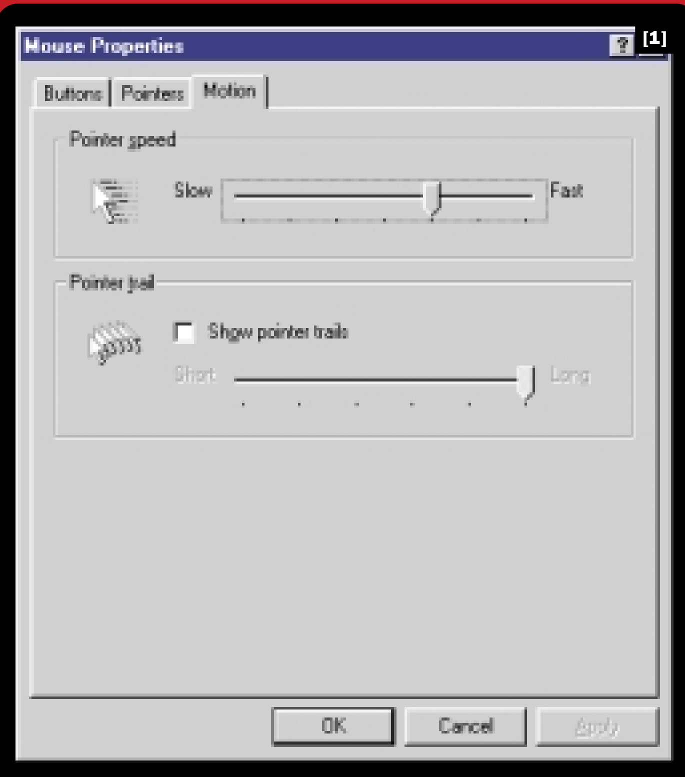
В некоторых играх задать удобные для себя клавиши нельзя, и это плохо, ибо разным людям нравятся разные раскладки клавиш. К счастью, в последнее время эти ужасы встречаются все реже и реже. А в серьезных играх, вроде Quake, можно даже писать целые программы действий для каждой кнопки.

Мышь

Об этом "грызуне" можно говорить часами, и он того заслуживает. Единственное аналоговое устройство, доступное каждому – и весьма удобное. Две аналоговые координаты, две или три цифровые кнопки. Вечная благодарность фирме id Software за возможность использовать мышь в DOOM и две вечных благодарности – за режим MouseLook (он же FreeLook) в Quake и последующих играх.

Увы, нет розы без шипов. Использование мыши не панацея. Как минимум две проблемы делают жизнь игроков в 3D action не слишком сладкой, и обе вызваны происками злобной фирмы Microsoft.

Во-первых, если заглянуть по адресу Start/Settings/Control Panel/Mouse/Motion, то для стандартного драйвера мы увидим там только движок "скорость", управляющий количеством точек на экране, которое пробегает курсор, когда мышь сдвигается на одно и то же расстояние по коврику. А если заглянуть в "кишки" Windows, а именно в Start/Run/regedit/HKEY_CURRENT_USER/Control Panel/Mouse, то помимо параметра MouseSpeed мы обнаружим еще два – MouseThreshold1 и MouseThreshold2 (некоторые драйверы мыши дают возможность регулировать их из панели управления). Дело в том, что при движении мыши с достаточно высокой скоростью (которую и задают эти самые параметры), коэффициент, на который умножаются приходящие от мыши цифры, автоматически резко увеличивается, чтобы, резко дернув мышь, пользователь быстро передвинул курсор на другой край экрана.



[1] В стандартных настройках просто нет акселерации...

А теперь – мое личное мнение (его разделяют не все). Что хорошо для работы – то плохо для игры. Как только прямая связь между положением мыши и положением игрока исчезает, точность стрельбы падает. Так что оба значения Threshold надо бы поставить в "0", что многие и делают. А некоторые – наоборот, любят возможность точно целиться (чтобы курсор двигался еле-еле), а при необходимости быстро развернуться дергают мышь. Но им приходится тщательно подбирать значения на каждой машине, поскольку для разных мышей и разных драйверов они разные (и с разворота точно попасть им сложнее). Но, независимо от предпочтений, каждому полезно помнить об их наличии и уметь их настраивать для себя, иначе достаточно пересесть на соседнюю машину – и начнутся отмазки ("мышь не такая, попасть не могу").

А во-вторых, Microsoft "позаботилась" об игроках – разрешила программам читать положение мыши не чаще 40 раз в секунду. При частоте кадров, например 60, это приводит к тому, что только два кадра из трех положение игрока обновляется, а остальные кадры – нет, игрок остается на том же месте. Воспринимается это как дрожание изображения и приводит к неточной стрельбе.

Бороться опять-таки можно. Во-первых, для USB-мышей это ограничение снято (интересно было бы подержать такую в руках), а во-вторых, ушлые программисты придумали хитрую программку, позволяющую для обычных PS/2-мышей менять частоту опроса. Впрочем, надо быть осторожным – если "задрать" ее слишком высоко, возрастет нагрузка на процессор и выигрыш от приятной точной мыши будет потерян за счет медленной и противной игры.

Эту программу (а также ее версию для Windows NT и небольшую программку, показывающую текущее значение) можно скачать на моем любимом Quake-узле в Internet: http://www.bluesnews.com, в разделе Mouse. Там еще много интересного, о чем, увы, мне не хватит места подробно рассказать – например об использовании колесика на новых мышах.

Мыши бывают разные, большинство – оптомеханические, в них на ролики надеты колесики с щелями, и количество "морганий" инфракрасного светодиода сквозь эти щели передается в компьютер. А есть чисто оптические (без шарика и роликов – просто на специальном коврике нарисована решетка, количество пересеченных линий которой опять-таки передается в компьютер). Увы, оптические мыши народом признаны неудачными для игр, хотя и очень удобными для рисования или работы в Windows. А среди обычных налицо два лидера, дешевых и удобных. Это Logitech моделей 35 и 34 (с тремя и двумя кнопками соответственно) и Microsoft Mouse 2.0 (именно ей пользуется великий Thresh).

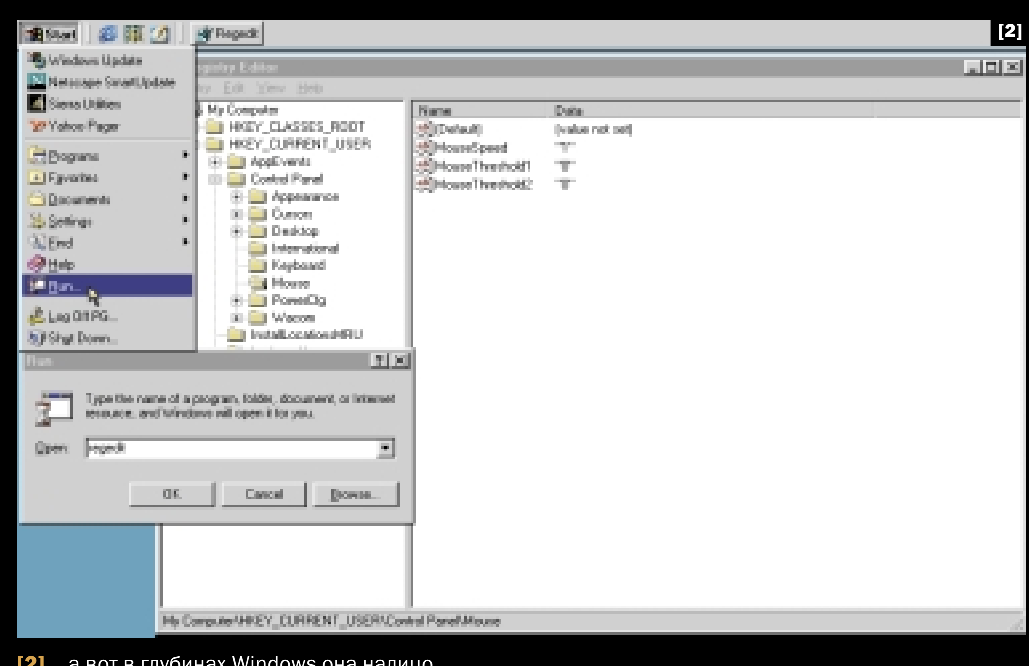
Отдельная тема для разговора – чистка мыши. Помните, люди! Грязная мышь – верный путь к проигрышу! Открываем крышку, вытаскиваем шарик, протираем его спиртом, а потом приступаем к главному таинству – собственно чистке. Любым подручным предметом (лучше деревянным, а не железным, – спичкой или чем-то похожим) счищаем с роликов, отчетливо видимых внутри, плотное колечко грязи и жира. Неплохо помочь пинцетом, зацепить это колечко и выта-

щить его целиком. Ролики тоже неплохо протереть спиртом.

И, наконец, последняя тема для дискуссии на пару часов – коврики для мыши. Сколько было копий сломано, сколько глаз подбито в битвах сторонников пластиковых и матерчатых ковриков! В итоге пришли к выводу, что тем, у кого руки совсем не потеют и кому не лень каждый раз их мыть перед игрой, пластиковый ковер дает невыразимую свободу движений, ибо очень гладок и мышь скользит без усилий. Зато он легко покрывается жиром и мышь начинает проскальзывать. А тряпочный – наоборот, никогда не дает проскальзывать, неплохо впитывает жир, но мышь двигается с некоторым трением, так что рука рано или поздно устает.

Лично я играю на редком, но жутко ценном тряпочном коврике фирмы TDK (продается в некоторых московских магазинах). Отличительные особенности – очень тяжелый, довольно толстый, имеет несколько дизайнов, но на каждом – надписи “TDK” и “Bruno Gregory” (автор дизайна). Довольно дорогой, но очень классный.

А в Штатах все знают, что лучшие коврики сейчас выпускают две фирмы – 3M под названием “Precise Mousing Surface” и EverGlide/Blooming Tree под названием “EverGlide Mousing Surface”. Их секрет в том, что поверхность пластикового, очень жесткого коврика ребристая. С одной стороны, мышь скользит, как по обычному пластику, а с другой – ее шарик по такой “терке” проскользнуть не может по определению. Да и грязь забивается в канавки и никого не беспокоит – разве что иногда надо помыть коврик с мылом, и он опять как новенький.



[2] ...а вот в глубинах Windows она налицо.

Trackball, trackpad, trackpoint, tablet и прочая экзотика

Эти звери (кроме, возможно, трекбола) разговора не заслуживают, ибо играть с ними нельзя. Трекбол – по сути, перевернутый кверху брюхом самец мыши, так что вполне пригоден для игры, но для быстрого разворота все-таки не так хорош, ибо быстро пачкается, да и масса шарика зачастую великовата.

Джойстики

А вот и первое устройство, которое ни для чего, кроме игр, не годится. А потому заслуживает отдельного разговора – в чем же его кайф, за что платят покупатели?

В далекие-далекие времена, когда компьютеры были большими, а игры – маленькими, джойстики бывали разными. Цифровые (смотри определение выше) передавали в компьютер только направление, а их прототипы легко изготавливались самостоятельно – достаточно укрепить (с помощью присоски, например) на цифровой части клавиатуры эдакую “лапку”, которая будет нажимать на клавиши со стрелками при наклоне рукоятки, и мы получаем то, что хотели. Такие устройства даже выпускались серийно, хотя никакого преимущества по сравнению с обычным использованием клавиатуры не давали.

А вот второй тип джойстиков – аналоговые – выжил, окреп, обзавелся массой дополнительных радостей (регуляторы скорости, датчики вращения, подъема и опускания, силовая обратная связь) и стал одним из лучших способов управлять летающими и ездящими штуковинами, каковыми изобилуют современные игры.

Преимущества? Полно! Аналоговый – это главное. Налицо среднее положение (в отличие от мыши, которую нельзя просто отпустить, надо обязательно вручную загнать в центр). Если джойстик современный – такая куча дополнительных радостей, что в короткой статье и не опишешь. Одна только возможность на любую кнопку (а их там немало) назначить любую команду чего стоит! А уж те джойстики, что имеют много степеней свободы (вращения, вертикальное перемещение) и силовую обратную связь, дают полный эффект присутствия.

Жаль только, что в отличие от мыши джойстик управляет не перемещением, а его производной – скоростью (вспомните курс физики и математики и оцените разницу). А потому в тех случаях, где мышь можно дернуть – и повернуться за сотую долю секунды на 180 градусов, – джойстик можно всего лишь отклонить на максимально возможный угол – и ждать, пока объект повернется куда надо. Это чудесно и замечательно для автомобиля или самолета, который просто не может поворачиваться быстро, а вот для стрелялок – смертельно.

Рули и педали

Как ни смешно все это звучит, но ничего нового в технологию эти устройства не привносят. Те же самые джойстики, только замаскированные. Вместо наклона – вращение, па-адумаешь... Подумаешь, да не скажешь! Только (повторяю: ТОЛЬКО) руль дает возможность нормально управлять автомобилем. А все почему? Джойстик отклоняется на пять, ну, десять сантиметров, да еще и “мертвая зона” присутствует – в центральном положении есть небольшая область, где отклонение не регистрируется, чтобы машина не “рыскала” из-за крохотных движений. А точка на ободе руля за один оборот проходит около полуметра, так что руль – гораздо более точное устройство. За что его и любят. Любой, кто переборол в себе жабу и купил руль, немедленно впадает в транс и месяца два, не отрываясь, ездит на виртуальных автомобилях – наблюдал неоднократно.

Ну и педали – сам не пробовал, но знатоки утверждают, что к рулю – самое оно, недаром в настоящих автомобилях именно педали. Удобно, да и все.

Геймпады

Про них и сказать особо нечего – цифровые, как клавиатура, разве что форма больше подходит для игр, не надо ставить на стол. Для приставок, само собой, необходимы, ибо клавиатуры у них, бедняг, нет совсем, а вот для нормальных компьютеров – явное излишество. Да, чуть не забыл – “псевдоджойстик”, имеющийся на большинстве моделей, вовсе не аналоговый, так что не обольщайтесь, ездить на машине или играть в Quake совсем не в кайф.

Секреты мастеров

А теперь переходим к таинству – поговорим о настройке. Забудем обо всем, кроме клавиатур и мышей, и сосредоточимся только на главном. В конце концов многие миллионы игроков оттачивают мастерство владения этими устройствами уже несколько лет и давно пришли к оптимальному варианту. Забудем и о разных жанрах – только 3D action!

Часть первая, главная. "Стандартная" раскладка в 99% игр – зло, ибо сделана для "чайников", мышью не пользующихся. Те, кто из принципиальных соображений мышь в руки не берет, проигрывали и будут проигрывать. Типичный сценарий, к счастью, таков (и у меня такое было): один из друзей переходит с клавиатуры на мышь, недели две-три безбожно проигрывает всем, они хохочут, а потом обнаруживается, что он их быстро достает и обходит, после чего всегда обыгрывает раза в два-три. Тут-то они и осознают, что были неправы, и начинают догонять. Надеюсь, хотя бы один такой смелый найдется в каждой компании.

Соответственно, первое действие, проделываемое хорошим игроком для новой игры, – подбор раскладки, максимально похожей на привычную. А привычная выглядит так: все движение – под левой рукой, спокойно лежащей в левой части клавиатуры. "E"- вперед, "D" – назад, "S" и "F" – соответственно strafe left/right. Некоторые смещают руку на одну клавишу левее ("WASD"), но эта раскладка хуже: во-первых, на клавише "F" обычно есть "пимпочка", помогающая не потерять ее, а во-вторых, при сдвиге теряется доступ к одной-двум цифровым клавишам ("6", "7"), что неудобно.

Вокруг основных клавиш удобно разбросать дополнительные, например прыжок – чаще всего на клавише "пробел", движение вверх-вниз – "A" и "Z", или "Q" и "Z", приседание – "C". И остается куча клавиш ("W", "R", "X", "V", "T", "G", "B"), которые можно назначить на что угодно. Не говоря уже о левой колонке – Shift, CapsLock, Tab, "~". Оружие, само собой, развешивается по "цифрам" и неудобств не доставляет.

Теперь о мыши. Разумеется, она управляет прицелом, разумеется, MouseLook всегда включен (в Quake достаточно ввести в консоли команду +mlook; в более современных играх это настраивается из меню). Я понимаю, сначала это очень трудно, но труды по привыканию того стоят – только так можно получить истинное удовольствие от игры. Через пару недель проблемы забудутся, а удовольствие останется.

Кнопки мыши – особый разговор. Левая – стрельба и только стрельба. А вот что на правой – личное дело каждого. У меня там продублирован бег вперед, но современные игроки считают, что рука так слишком напряжена, и точность стрельбы снижается, так что лучше туда повесить либо прыжок, либо что-нибудь типа открывания дверей. Третья кнопка, если есть – вообще поле для экспериментов.

Внутренности

Итак, с общими вещами покончено. А напоследок я познакомлю вас с внутренним устройством игр от id Software – точнее, только Quake и Quake 2. Поскольку именно их "движки" лежат в основе многих других игр, полученные знания удастся использовать весьма широко. А для других игр придется изучить их особенности самим, но это не очень сложно.

Прежде всего надо запомнить, что оба Quake при старте выполняют команды, записанные в файлах config.cfg и autoexec.cfg (тяжелое наследие DOS, однако). Config.cfg лучше не трогать – он создается автоматически, и исправления в нем долго не проживут. А вот autoexec.cfg – файл для пользователя. Все то, что мы сейчас напишем, записывается именно в нем. Если есть желание – можно и в любой другой файл, а в autoexec.cfg просто поставить его вызов (exec myfile.cfg, например).

Для начала – основы. Две главных команды – bind и alias. Первая присваивает команду кнопке, а вторая позволяет объединять несколько команд в одну. Кроме того, многие команды бывают двойными – их можно включать и выключать. Так, "вперед" – это две команды: +forward и -forward. И достаточно выполнить вот такую команду: bind e +forward, как автоматически при нажатии "e" будет выполняться начало бега вперед, а при отпускании – его окончание.

Итак, попробуем для начала в Quake 2 изменить поведение окошка со статистикой в сетевой игре. Увы, есть только одна команда – help, переключающая окошко туда-сюда. А в пылу битвы дважды жать на кнопку неудобно. Не проблема. Вот как это выглядит:

```
alias +s1 "cmd help"
alias -s1 "cmd help"
bind x +s1
```

Первая и вторая строка описывают две части одной команды (нажатие и отпускание кнопки), а третья назначает эту команду клавише "x". В итоге происходит то, что хотим. Попробуйте.

Дальше – сложнее. Все знают, что в Quake 2 можно показывать всякие жесты, но делать для каждого отдельную кнопку очень жалко, да еще и запоминать это все надо. Нет проблем – вот программа:

```
alias mychat0 "wave 0;say Ain't me cool! Ain't me great!"
alias mychat1 "wave 1;say PG salutes you, soldier! Well done!"
alias mychat2 "wave 2;say Suck it, baby!"
alias mychat3 "wave 3;say Hi! Just come here and we'll see!"
alias mychat4 "wave 4;say It's over there!"
alias +chat "bind 0 mychat0;bind 1 mychat1;bind 2 mychat2;bind 3 mychat3;bind 4 mychat4;echo 0-flipoff,1-salute,2-suck,3-wave,4-point"
alias -chat "bind 1 use Blaster; bind 2 use Shotgun;bind 3 use Super Shotgun; bind 4 use Machinegun" bind ALT +chat
```

Сначала мы описали для каждого жеста команду и текст сообщения, которое будет послано в момент демонстрации. А потом (самая длинная строчка) мы сделали так, что после нажатия нашей кнопки цифровые клавиши переопределяются на жесты, и наверху экрана пишется подсказка – какая цифра что означает. Осталось при отпускании кнопки вернуть оружие на место и назначить полученную команду на кнопку (у меня – ALT).

И, наконец, всеобщая любимица – программа снайперского выстрела, очень полезная для стрельбы из Railgun'a. Значения чувствительности мыши надо подобрать под себя.

```
alias +sniper "fov 70; wait; fov 45; wait; fov 30; sensitivity 16"
alias -sniper "fov 45; wait; fov 70; wait; fov 90; sensitivity 33"
bind a +sniper
```

Единственное, что нельзя (совсем нельзя, не спрашивайте, почему) сделать таким образом, – это вещи, требующие точной синхронизации по времени; так, нельзя написать:

```
alias turn "+right;wait;wait;wait;-right"
```

На каждой машине количество wait, которое надо вставить в такую команду, будет разным, и повороты каждый раз будут немного разными даже на одном и том же компьютере. А в остальном – творите! Загляните на www.captured.com/config/, если нужны подробности или список команд.

Фирменный алиас от ПэЖэ: оружие, сгруппированное на клавишах "1"—"4"

```
alias b1a "bind 1 b1b;bind 2 b2b;bind 3 b3c;bind 4 b4b;use BFG10K;use HyperBlaster"
alias b1b "bind 1 b1a;bind 2 b2b;bind 3 b3c;bind 4 b4b;use HyperBlaster;use BFG10K" bind 1 "b1b"
alias b2a "bind 1 b1b;bind 2 b2b;bind 3 b3c;bind 4 b4b;use Rocket Launcher;use Grenade Launcher"
alias b2b "bind 1 b1b;bind 2 b2a;bind 3 b3c;bind 4 b4b;use Grenade Launcher;use Rocket Launcher" bind 2 "b2b"
alias b3a "bind 1 b1b;bind 2 b2b;bind 3 b3c;bind 4 b4b;use Railgun;use Super Shotgun;use Shotgun"
alias b3b "bind 1 b1b;bind 2 b2b;bind 3 b3a;bind 4 b4b;use Shotgun;use Railgun;use Super Shotgun"
alias b3c "bind 1 b1b;bind 2 b2b;bind 3 b3b;bind 4 b4b;use Shotgun;use Super Shotgun;use Railgun" bind 3 "b3c"
alias b4a "bind 1 b1b;bind 2 b2b;bind 3 b3c;bind 4 b4b;use Chaingun;use Machinegun"
alias b4b "bind 1 b1b;bind 2 b2b;bind 3 b3c;bind 4 b4a;use Machinegun;use Chaingun" bind 4 "b4b" bind 5 "use Blaster"
```



VIRTUA КВЕСТЕР

"ТУНГУССКИЙ СИНДРОМ"

И все-таки мы... еще живы. Говорю это вам со всей убежденностью, на которую только способен. Окрошка из файтинга и адвенчуры (сиречь квеста, если в УЧУ-терминологии), в пропорциях 50 на 50 — кому еще придет в голову связываться с этой гремучей смесью? Разумеется, никому. Кроме "наших". Ибо если русскому человеку нравится Myst (или все-таки Full Throttle?) ровно в той же степени, что и Virtua Fighter (Tekken, Soul Blade...), то он принимает самое несусветное и немудреное решение — слить и тщательно перемешать. Окрошка, известное дело, наше национальное блюдо. И я его люблю.



[1] Свечу — в инвентарь.



Аналогии? А надо ли?.. В памяти всплывают Dark Earth да Redguard, но тут же тонут обратно — не то. Японская революционерка Sega, по слухам, что твой Мичурин, скрещивает нынче файтинг с ролевой игрой, но опять же — "дешевая консоль", да и жанры... Так что забудем. Нет второй такой игры, как "Тунгусский синдром". И пока не ожидается. А вот хорошо это или плохо — разговор особый. Будем разбираться.

Первые впечатления

Нет, актерское искусство — не моя стезя. Нахмуренные брови и восторженно-дебильная улыбка до ушей — та еще гримаса. Мое лицо с ней не справляется. Виной тому — ЭТОТ экземпляр, его атмосфера. Пожалуй, правильным словом здесь будет "впечатляет". Знаете ли. Да... Не совсем уверен, что во главе угла моего "импрессионизма" стоит сюжет (то есть совсем не уверен — сюжеты нынче стали разменной монетой, и эта игра не исключение: российская и "мировая" версии отличаются кардинально, что, несомненно, свидетельствует), однако упомянуть о нем стоит. Коротенько, а полностью — см., пожалуйста, .EXE #8'98.

Итак... несчастные (от долгого и беспринципного употребления) темные силы грозят надолго поселиться на Земле. Вы, как последний альтруист и просто хороший человек, с таким положением дел смириться не можете. Поэтому путь для вас один — в "чистилище" — средневекового вида замок, изобилующий подземельями. Выполняйте свою священную миссию — и все встанет на свои места. Земля спасется, и вы в накладе не останетесь. Что может быть справедливей?

Но вот тут-то и начинается самое забавное. Несмотря на довольно внушительную историю своего появления (магия и все такое), замок не придумал ничего лучшего, как обзавестись радикально настроенными и крайне драчливыми обитателями. Что ни монах, то из Шао-Линя, что ни девушка, то феминистка. Ни одного демона или хотя бы завалящего мага. Добро и Зло выясняют отношения на кулаках. Нетипичный поворотец для затертого сюжета, правда?

Кодекс чести

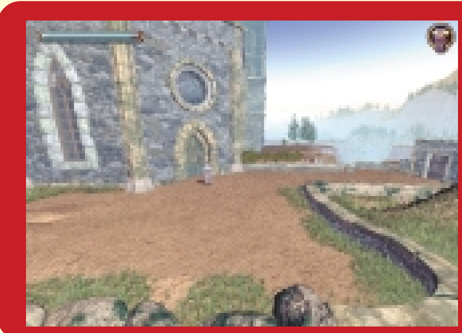
Это и подкупает. Враги не стреляют из пистолетов-ружей-базук. Они не используют магию и считают ниже своего достоинства с криком: "Лови!" швырнуть в вас даже самый захудалый кинжал. Они не нападают скопом, а всегда появляются по одному. Вот это и называется — "файтинг". Когда толпа пытается избить одного-единственного главного героя, кроме слова "драка" ничего в голову не приходит. Нет, я не против хорошей кучи-малы: Fighting Force и Time Commando не вызывают у меня ничего, кроме симпатии, однако... TC, к примеру, я забросил именно в тот момент, когда надоело расстреливать из дротиков несчастных индейцев-майа. Ну и, конечно, вытаскивать те же самые дротики у себя из... гм, спины.

Вообще, в "Тунгусском синдроме" к игроку относятся с большим уважением. Возможность сохранения игры в любой момент — это плюс, я вас спрашиваю? Он. Удобное и в меру отзывчивое управление — тоже вовсе не изъян. Хитроумным образом авторы игры умудрились во время драки обойтись всего двумя управляющими клавишами! Но при этом — у "Синдрома" довольно разнообразные удары, комбо, блоки и даже свободные перемещения по арене.

Да, поначалу из-за своей универсальности управление кажется непривычным, но буквально через пару минут все приходит в норму. Просто и эффективно.

Пара слов об оружии. Не о количестве или сверхоригинальности речь. Этого нет. Нунчаки, меч, топор — вот и все, если забыть о кулаках и ногах главного героя. (Честно говоря, я ждал большего. Увы мне.) Однако имеющееся работает, что называется, "на ура". Нунчаками наш герой орудует не хуже какого-нибудь Брюса Ли, а мечом владеет на уровне заправского самурая. При этом оружие неплохо сбалансировано: топори-

• Михаил Судаков •





ком можно отправить на тот свет любого врага буквально с двух-трех ударов, но пока замахнешься... напротив, меч – вещица быстрая, но и в коленках послабее...

Авторское уважение дорогого стоит, а потому отдельное спасибо ребятам из Exortus за то, что местные супостаты не доставляют нам слишком больших хлопот. Если перед главным героем возник товарищ, больше всего похожий на стенной шкаф, то непременно стОит взяться за топорик – парень слегка неуклюж и уворачиваться практически не будет. Изящные же девушки, явно протестуя против такого – хамского, конечно же, – с ними обращения, постоянно снуют туда-сюда, ставят блоки и пинают вас почем зря. С ними надо поговорить по-мужски – кулаками.

Собственно, "застревал" я на врагах всего лишь пару-тройку раз, да и то ненадолго, – куда серьезней в "Тунгуске" уникальные по вредности и дизайну ловушки. Но благодаря грамотной системе save'вов, и эта проблема теряет свою актуальность.

Графические парадоксы

Зело странен и загадочен русский народ... Скажите, ну как можно было совместить в одной игре столь симпатичную статичную и столь посредственную трехмерную графику? А ведь смогли. И это между прочим еще один повод для удивления.

Боже упаси, никого не хочу обидеть, но... Модели людей все в том же Time Commando были лучше. Сколько лет этой игре? Вот и я о том же. А "Тунгусский синдром" своими персонажами напоминает мне разве что какой-нибудь Perfect Weapon. Или The Crow. Те самые полигоны, о которых вроде как и говорить уже неприлично (как же, мы ведь не за Графику, мы – за Идею), исчисляются не сотнями, но, в лучшем случае, десятками. Просто сэкономили. Обидно.

Хорошо еще, что большую часть времени герой и его заклятые друзья находятся на достаточном удалении от экрана, чтобы казаться симпатичными. Стоит увидеть их вблизи, и... Бывает.

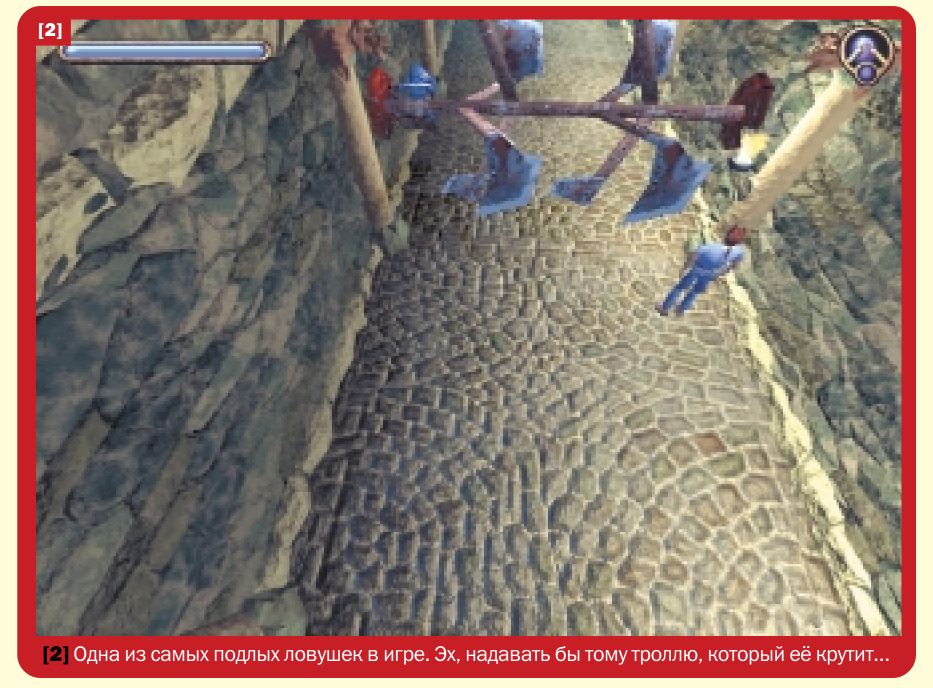
Совсем другое дело – статика. По этой части художники "Тунгусского синдрома" уели всех, до кого смогли дотянуться. А дотянулись, похоже, до каждого. Сама идея, когда вместо постоянных смен картинок (как в Dark Earth), нашим глазам предстает очень милый и быстрый "переход" из одного положения камеры в другое, достойна всяческих похвал. Представляю себе объем работ, который пришлось поднять художникам, и снимаю шляпу. Тем более что в "Синдроме" во время "перетекания" экрана управление не теряется. И здесь, черт возьми, можно вернуться назад!



А если это любовь?

Я опять про графику. Уж простите... Первые минуты игры проходят в подземелье, которое по своей природе красивым быть не может. Так я по крайней мере думал до недавних пор. Ба-а-альшая ошибка.

Всего-то ничего – там завитушка, сям кудряшка, симпатичные кирпичики, пара фонарей... Но из этого простого набора складывается настолько удивительная картина, что впору призадуматься – а за



[2] Одна из самых подлых ловушек в игре. Эх, надавать бы тому троллю, который её крутит...



[3] Разминка перед боем...

что, собственно, платят деньги всем остальным художникам, рисующим подземелья? Любопытно (вероятно, от слова "любо") и то, что "схалявившие" на полигонах 3D-программисты вовсю отыгрались здесь на освещении. Впечатляют тени – они абсолютно точны, прозрачны, направлены туда, куда надо, а главное – в зависимости от яркости и расстояния до источника света изменяется интенсивность тени! Такого не было нигде.

Ну а забравшись в сам замок, вы рискуете и вовсе расчувствоваться. Ей-ей. Когда по одной "локации" бегаешь вот уже пять минут, и не потому, что застрял, – это что-нибудь, да значит. В соседних помещениях ждут враги, в инвентаре хранится куча неиспользованных предметов, а ты не можешь оторвать взгляд от экрана. Потому что там – красиво. И когда в голову начинают приходить довольно странные для играющего в полуфайтинг-полуквест мысли вроде "А как, интересно, я буду смотреться с мечом в руках на фоне во-о-он того витража?", то понимаешь – тут и до любви недалеко. И признаться в этом нестыдно.

Вторая сторона медали

Да, известное выражение я немного переврал. В оригинале – "обратная сторона", но тут уж ничего не поделаешь – квестовую часть "обратной" назвать никак нельзя. Ибо по исполнению она, на мой взгляд, если и не дотягивает до части боевой, то не так уж много. Во всяком случае – оговорюсь специально для квестеров-профи – она удачно дополняет очень сильную файтинг-сторону игры. А это редкость, заслуживающая пары-тройки отдельных абзацев.

Выше я упомянул об инвентаре. Ну, где инвентарь – там и предметы. А где предметы – там и головоломки. Не пазлы, упаси господь, – пазла в игре только одна и настолько незатейливая, что не решить ее попросту невозможно. Большая часть загадок в "Тунгусском синдроме" сводится к поиску всевозможных предметов, а затем – к поиску мест, куда их можно пристроить. Логика и ненапряжность присутствуют в полном объеме.

Единственное, что поставило меня в тупик, – это стол в комнате мясника. Стол как стол, с тремя ящиками. Проблема заключалась в том, что как объекты выделялись лишь два из них. Подхожу к одному, жму "Enter", мне показывают очень симпатичный (тут все такое) ящик. Беру ключ, подхожу к другому, жму – та же картина. Со спокойной совестью разворачиваюсь и ухожу...

В тот вечер я долго бегал по пустым залам и тяжко вздыхал над трупами бывших врагов: "За что ж я вас так, родимые?!" Не забывая, впрочем, обыскивать трупы на предмет недостающего ключа. Оказалось, что он лежал именно в том ящике, который я проигнорировал. Не повезло.

Вообще, вечная проблема под названием "Ключи и двери", как всегда, актуальна. Сам процесс поиска подходящей к найденному ключику замочной скважины – удовольствие не из разряда одобряемых общественностью. Но с этим в "Синдроме" кое-как справились – большая часть дверей находится неподалеку от того места, где вы нашли ключ. Хуже, что для открытия любой двери необходимо к ней подойти, нажать "Enter", а затем либо просто ткнуть в нее мышкой, либо перетащить на замок соответствующий ключ. Почему герой ничего не может открыть сам – загадка.

Впрочем, все эти "наезды" – чистая профилактика. Как и к управлению, к интерфейсу привыкаешь моментально. У меня, например, лишний повод взять в руки мышь еще ни разу не вызывал раздражения. Чего и вам желаю.

Мало!

Собственно говоря, на недосчитанные полигоны и недоработанный интерфейс я плевал с высокой колокольни. Если бы недостатки "Тунгусского синдрома" ограничивались только этим – итог был бы однозначен: здОрово! Проблема, на мой взгляд, в другом – игра чересчур коротка.

Спору нет, какой-нибудь Fighting Force проходится быстрее. Но он не увлекает с такой силой, как "Синдром", поэтому и спрос с него другой. Детище же Exortus и "Амбера" держало меня у компьютера, так сказать, до победного конца.

В общем, давайте так, товарищи игроделатели: мы вам – "Наш выбор" – в следующий раз, а вы нам – в следующий раз – продолжение. Только подлиннее и чтобы оружия поболе. По рукам? EXE





ПОСЛЕДНИЕ ЧЕРВИ

WORMS ARMAGEDDON

•Господин ПэЖэ•

Мир устроен просто, как мычание: если оно не сломалось — не надо пытаться ремонтировать. Лучше сделать еще раз то же самое и радоваться результатам. Увы, чем дальше, тем сильнее эта тенденция овладевает игровой индустрией. Продолжения, add-on'ы, mission pack'и... С одной стороны, уж если тебе что-то понравилось, на несколько лет развлечения гарантированы, а с другой — надоедает же! Team 17 не исключение из общего правила. Если Worms, Worms: Reinforcements и Worms 2 кому-то нравились — в Worms Armageddon они получат то же самое, но еще чуть больше и лучше. Стоит ли платить за это, как за новую игру, — каждый решает сам. Мне кажется, что стоит.



Как громогласно объявили разработчики, они решили завязать с двумерными червяками, но перед этим выпустить окончательную, последнюю, финальную (где мой словарь синонимов?) версию знаменитых "Червяков". Дабы замаскировать тот факт, что ничего действительно нового в игре нет, назвали ее не Worms 3, а красиво и слегка претенциозно: Worms Armageddon. Но, впрочем, что меняется от названия, кроме цифр в строчке "количество продаж"? И не все ли нам равно?

История вопроса

Да, я стар. Я очень стар. Я суперстар. Я еще помню те счастливые времена, когда добрая фирма Microsoft прикладывала к DOS интерпретатор языка BASIC (GWBASIC.EXE), а к нему – несколько небольших программ, в том числе – двух горилл, кидающихся друг в друга бананами. Вспоминать еще более ранние вещи, типа программируемых калькуляторов с теми же самими играми, игры "Электрон" на "Искре-226" и мелких компьютеров вроде "Синклера", не буду – пожалею молодежь.

А вот о том, что было дальше, напомню. С появлением видеоадаптера VGA (о-о, вам, молодым, не понять, как это классно – 256 цветов после 16, почти так же круто, как 16 после 4) начали появляться новые вариации на тему великой классики. Была игрушка Castles (ну, кто помнит?) с двумя зАмками, перестреливающимися ядрами. Потом появилась shareware-игра Scorched Earth, в просторечии – Scorch, и понеслось... Народ сходил с ума, просиживал ночи в теплой компании таких же фанатов и терпеливо ждал, когда появится возможность игры по модему.

Scorch была потрясающей игрой, в ней участвовали маленькие, но симпатичные танки, а набор оружия был, как минимум, не меньше, чем в нынешних "Червяках", и весьма удачно подобранным. Но время шло, автор явно забросил разработку, и фанаты начали скучать. Тут-то до Team 17 и дошло, что жанр, если к нему подойти профессионально, обещает золотые горы. И появились "Червяки".

Черви как религия

Очаровательные розовые бестии, обмотанные пулеметными лентами, моментально покорили всех. А отличный баланс оружия и хитрые стратегии боя сделали игру весьма и весьма долгоживущей. Worms 2 добавили радости до упора, и казалось, что дальше уже просто некуда. Но, напомню, индустрия поражена раком продолжений, и самый простой способ выкачать еще денег – это вовремя дать поклонникам то, чего они хотят.

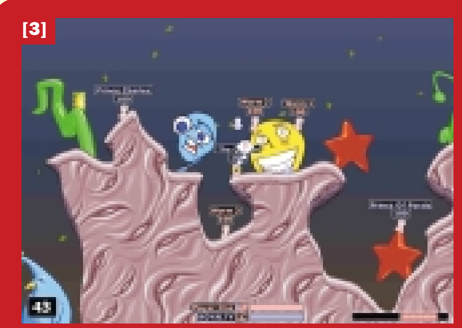
Я и сам отчасти фанат, очень уж весело провести час-другой в компании хороших друзей, гоняя червяков по экрану, когда каждый удачный выстрел вызывает бурю восторгов у всех, кроме того неудачника, чьи червяки только что превратились в симпатичные покачивающиеся могилки. Так что лично меня новая версия порадовала, в ней сделано именно то, чего не хватало в предыдущих, а главное – не испорчено ничего полезного.

То, что надо

А что, собственно, можно было пожелать? Больше приколов и прикольчиков – налицо, к примеру, появился отличный набор... русских воплей. Российский гимн с флагом опять же – чувствуешь себя истинным патриотом. Немножко нового оружия и все те настройки, о которых просили "поклонники сериала" (при попытке немного подкру-



[1] Логотип. **[2]** Очень удобный редактор игровых полей.





[3] Количество графических стилей не укладывается даже в моей голове.
[4] Слоники! Обезьянки!

тить параметры сразу возникает ощущение, что ты – пилот истребителя, десятки кнопок, ручек и движков окружают тебя со всех сторон).

Видео осталось практически таким же, нетребовательным к "железкам" (обычной SVGA-платы ему вполне хватит, да и Pentium 100 всецело подойдет), симпатичным, есть разные разрешения (от 640x480 до 1024x768).

Чего лично мне не постичь – так это странного решения: не пускать тех несчастных игроков, кто хочет потренироваться в гордом одиночестве, в игру, пока они не пройдут "тренировочные" миссии – на точность броска гранаты, на умение быстро приспособиться стрелять из базуки по ветру и т.п. Но, впрочем, не такие уж они и сложные – раз надо, пройдем.

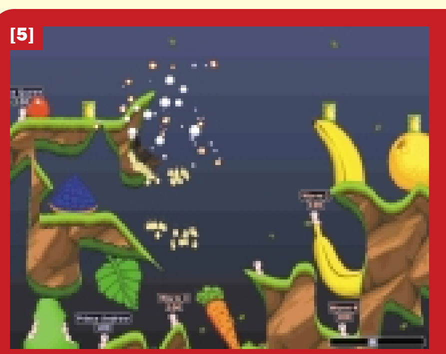
Зато есть вещь, которую я не просто понимаю, а люблю всем сердцем – все, абсолютно все настраивается. Хочу я, например, нарисовать уровень самостоятельно, сделать свою звуковую схему для своей команды, поменять характеристики оружия и настройки игры – да запросто! Сколько угодно! Конечно, это можно было сделать и в прежних версиях, но сейчас все еще больше упростилось и расширилось.

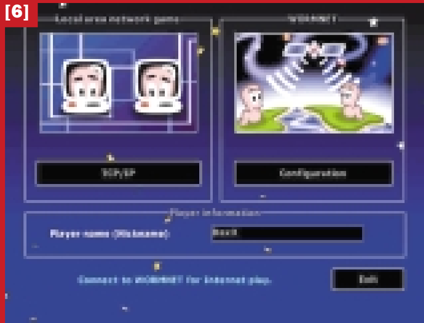
Эпоха пауков

Вокруг нас в последние годы раскинулась паутина проводов. Старые добрые традиции игры за одним компьютером потихоньку умирают – как это ни грустно, но времена, когда нужно было толкаться за право сесть поудобнее и сделать ход, уходят в прошлое. Теряется человеческое общение, зато приобретается удобство. Все сейчас играют по сети. Кто-то по локальной, кто-то через Internet (да чего уж там, у меня дома – и то два компьютера: старый и новый, и они, разумеется, связаны сетью). И, само собой, вся сетевая поддержка в "Червяках" есть.

Одно жалко – злобные буржуи настолько прониклись идеей всеобщей интернетизации всей страны, что пошли по пути, проложенному id Software, и убрали из Worms Armageddon поддержку игры через модем, как отжившую свое. Что, конечно, правильно для Америки (оба желающих поиграть звонят провайдерам и играют через Internet, очень удобно), но для России несколько несподручно.

Впрочем, может, оно и к лучшему? Поживет еще у нас самый интересный вид игры – лицом к лицу! И Worms Armageddon – самое оно для этого! EXE





[5] Я люблю запах напалма поутру... [6] Полная сетевая поддержка!

WORMS ARMAGEDDON

РАЗРАБОТЧИК	Team 17
ИЗДАТЕЛЬ	MicroProse

"Червяки" — это культ, это секта, это классный способ испортить себе день рождения и отличное средство от скуки. Начинаем ждать Worms 3D...

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 100 (рек. Pentium 150), 32 Мбайта RAM (рек. 64), 2x CD-ROM (рек. 4x), SVGA (2 Мбайта, рек. 4), DirectX 6.0

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Ни-ка-ких ускорителей!
Официальная Интернет-страница игры: http://worms.team17.com

СЛОЖНОСТЬ: низкая
ГРАФИКА
МУЗЫКА
ЗВУК
УПРАВЛЕНИЕ
СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0

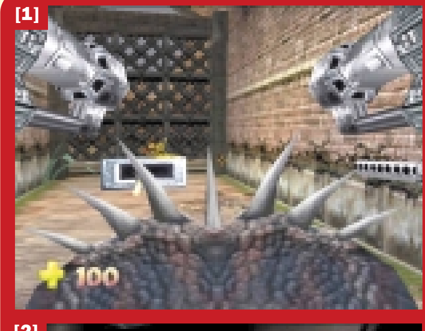


КАРОШ ТУРКА ДЖИУРДИНА!

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

•Господин ПэЖэ•

Не я сказал — Жан-Батист Мольер, о господине Журдене. И, в целом, был прав. Другой вопрос, что этот самый классный турок ничуть не отличается от своего собрата, не имеющего после имени цифры “2”. Тех же щей, да погуще влей. Точь-в-точь как в Worms Armageddon (см. рядом).





[1] Поездка на стиракозавре. Три крутейших пушки, да и рогами боднуть можно. **[2]** Матушка, не нервничай! Ты — единственная, кто останется в живых.

[redacted]тобы не было вопросов: игрушка мне понравилась. Все в точности как и с “Червяками”, разве что чуть меньше религиозного фанатизма и побольше крутой графики. То есть все очень крепко, профессионально, почти все неприятности, какие были в первом “Турке”, подчищены, а новых почти не добавлено. Блокба$тер блокба$стером, побольше бы таких. Но если разобраться — вовсе это не новая игра, а всего лишь простенький и быстро надоедающий набор миссий.

В ногу со временем

Загляните в раздел “Дорогая редакция...” и прочтите письмо читателя – он просто кипятком, пардон, писает по поводу графики. А почему, спрашивается? Да все потому же, почему и в первой версии – красивейшие эффекты оружия (да и видов оружия – целых 25), отлично анимированные враги (сорок штук) с неописуемо красивыми смертями. Стало еще больше роскошных спецэффектов (мой личный любимец – водопад, если к нему не подходить близко, выглядит, как настоящий).

Особая гордость разработчиков, про которую они говорят в каждом удобном и неудобном месте, – туман. Если вы помните, то в первом “Турке” он давил на подсознание со страшной силой, нависая чуть ли не в десяти метрах от игрока. Здесь его отодвинули, аж раза в три. И теперь он не давит, а только слегка приплющивает. Настолько слегка, что авторы даже имеют некоторые основания заявить, что туман там не для покрытия слабостей “движка”, а для пущего эффекта. Но я им все равно не верю – на стареньком Diamond Monster (на чипсете Voodoo) оно регулярно притормаживает. Пора устраивать бедному “Монстрику” торжественные похороны, не угнаться ему за играми...

Новые технологии, кстати, графикой не ограничиваются. Только, увы, не хватило у разработчиков сил поддержать трехмерный звук, да и обычный... того... подкачал маленько. Милая девушка, наблюдающая за порядком во вселенной, болтает долго и довольно разборчиво, да только шепелявит и подсвистывает, как пациентка логопедического кабинета. Хорошо хоть монстры ревут приемлемо.

Кстати, о технологии (или это уже дизайн?). Порадуемся за самих себя – наконец-то переделано управление и играть стало достаточно приятно. Еще не Quake, но уже не старый Turok. И это реально нужно – теперь придется точно целиться, повреждения от выстрела в голову заметно серьезней.

Мужичок у нас довольно ловкий, хотя и с грустным выражением лица. Прыгает, плавает... Жалко, бегать не умеет – очень неприятно, когда приходится пешком, медленно и печально, искать пропущенную вещицу на больших уровнях, а они все, как назло, именно такие.

А где же мальчик?

Технология у нас весьма достойная. Все вокруг активно бегает, сотрясается, взрывается и рычит. Но ведь не технологией единой, да? На картинки поглядели – пойдем поиграем, а? И вот тут потихоньку начинает закрадываться мысль: может, ну его? В смысле, первые пару часов все вокруг радует, поражает и восхищает, находки очередного ключа или оружия ждешь с нетерпением, а от стрелы, по-настоящему втыкающейся в монстра и мешающей ему бегать, тихо сходишь с ума и глупо улыбаешься.

А потом начинаешь все чаще ловить себя на мысли, что интерес все сильнее и сильнее пропадает. Опять телепортер, снова унылый лабиринт из телепортеров, еще раз... Скока можно? Ничего нового не происходит, оружие примерно одинаковое по силе, только эффекты разные. Начинает хотеться ввести наконец код и просто полюбоваться игрой, как произведением искусства, а не мучить себя, продираясь к выходу.

Уйдите, назойливые тени!

А знаете, что – главное? Главное – враги. Во-первых, у нас налицо длинная и сложная игра в одиночку. Впереди ждут четыре босса, осилить даже первого по-честному очень и очень сложно, а уж последнего – почти невозможно. А во-вторых, по-





[3] Огнемет здесь лучший из тех, что я видел. **[4]** КРОВИЩА — это классно! И здесь ее хватит на всех!

явилась сетевая игра! И, что самое удивительное, достаточно неплохо выглядит.

Но обо всем по порядку. Прежде – помощь тем, кто захочет пройти игру до конца или хотя бы полюбоваться смертью боссов. Для начала – общее правило. Если оно мигает – стреляй туда быстрее, все остальное к оружию нечувствительно! Что поделать – тяжелое наследие приставок (Turok пришел с Nintendo 64).

Первый босс – глазастик. Сначала щупальца, потом кислотные брызгалки, потом мощные щупальца поодиночке и, напоследок, сам глаз.

Второй – насекомообразная королева мантидов. Сначала – передние лапы (интересный метод – использовать гранату, она отскакивает от пола и от ног, взрывается, и одной гранаты хватает). Потом хвост, а дальше – руколапы (неплохо работает огнемет) и, наконец, coup de grace (удар милосердия) – настучать ей по головушке.

Третий босс – Матушка. Сначала – один ньюк, и руки у нее становятся заметно короче. Она их, конечно, отрастит, и придется чем-нибудь вроде Shredder'а опять их укорачивать, а в конце – долбить по головушке. Почему-то Матушку оставляют в живых – на развод, что ли?

И последний – лично г-н Primagen, которого мы сами по неосторожности выпустили на волю, победив в первом "Турке" Campaigner'а и уничтожив Chronoscepter. Вот здесь лично я застрял надолго. Не так уж сложно расстреливать сначала щупальца наверху, потом клешню справа, а потом голову. Только вот здоровье у него имеет тенденцию восстанавливаться. Отстрелил ему что-нибудь, а он использует местную "лечилку" и воскрешает. Сама "лечилка" неразрушима – в отличие, скажем, от Half-Life, так что метод борьбы другой: когда он лечится, у него мигает голова. По ней надо в этот момент долбить чем попало – только так можно противостоять врачеванию.

А вот дальше начинаются хитрости. Если пройти игру честно – окончание одно (красивое), а если с кодами – увы, Primagen помрет на месте, нам скажут несколько слов – и все закончится. Так что, если хочется красот – то идти придется честно. Ужас, кстати, в том, что в конце прямо обещают еще, как минимум, одно продолжение...

Сетевая игра, хотя и довольно прикольна (в основном из-за разнообразия оружия и кучи персонажей с разными свойствами), до вершин не дотягивает – уровни великоваты, трудно искать друг друга, а уж когда приходится по лестницам лазить – это так медленно и печально, да еще и оружие убирается, что стараешься особо не передвигаться. Динамики нет, адреналина. Но все-таки посмотреть стоит. EXE

Чит-коды

TROMPEM	Большие руки и ноги	**INEEDAUPS**	Темнота
BIGBADNOODLE	Большие головы	**WIZARDOFOZ**	Странные цвета
HELLOSTICKY	Очень тощие враги	**JANESSPECIALWORLD**	Чит Джейн — карта
LILLIPUTIAN	Маленькие враги	**OBLIVIONISOUTTHERE**	Все читы сразу
PICASSO	Никаких текстур*	**MRNOPRULEZ**	Ничего не делает
HENRYSBILERP	Затенение по Гуро		
YOQUIEROJUAN	Лицо Хуана**		
LEGOMANIAC	Атака Zach'a***		

* Пережиток N64-версии, не работает на PC.
** Лицо победителя конкурса Acclaim появляется на золотых алмазах.
*** То же самое, только мы видим лицо того самого Zach'a.





УЧЕБНАЯ ТРЕВОГА

EXTREME -G2

FRAG Сибирский

"Портированный" — звучит, как оскорбление. Чаще всего так оно и есть — то, что лезет к нам из стана вероятных противников в будущей великой священной войне между владельцами Компьютеров и Приставок, хочется как можно скорее запихнуть обратно, да прикрыть сверху тяжелой крышкой, чтоб не вылезло. Более-менее пристойно в этом смысле ведет себя японская красавица Nintendo со звучной фамилией Шестьдесят Четыре — "порты" с нее не так напоминают рассчитанные диверсии, те же Turok и Bio F.R.E.A.K.S были совсем не плохи...



Аркадная гонка Extreme-G2 – средней тяжести хит на Nintendo 64, может, потому, что общее число игр на этой, с позволения сказать, приставке, равняется чему-то около трех десятков... Да нет, это уже предубеждение, шовинизм и конформизм, а также изоляционизм и дискриминация по национально-половому признаку. К портированной игре надо подходить с открытой душой и чистой совестью. Итак...

Путь к сердцу японской красавицы

Какой самый быстрый способ добраться до руля и дороги в любой гоночной аркаде? Правильный ответ – Single Player, Arcade, Race. Эти три нехитрые опции, при некотором везении, благополучно проведут вас через процедуру выбора трассы и средства передвижения, нежно поставят на дорогу и напутствуют ласковым воплем: "Гоу, спид-рейсер!". Сработали они и здесь. При этом удалось установить, что в качестве средств локамоции (суть "перемещения", если по-научному) выступают мотоциклы (суть "байки", если по-человечески).

Как байкер байкеру...

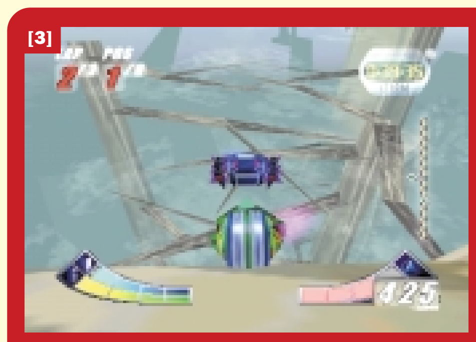
Вперед! Летит навстречу дорога, набирает сверхзвуковую скорость байк... Вместо нормальных колес у него почему-то пара огромных роликов, которые высекают искры из... стен на поворотах. Да, скорость такова, что ездить можно и по стенам, и по потолку туннелей. Все вокруг довольно невыразительное, сказывается ограниченный набор текстур на картриджах N64 – нет, это опять шовинизм, – но очень быстрое, с чрезмерно яркими спецэффектами. Оказывается, можно стрелять – из "обычного" орудия и "особого". "Обычное" пуляет – более точного глагола не подберешь – розовыми сгустками. "Особое" внушительно зависает над байком после подхвата очередного бонуса. Это ракетные установки разных видов, силовой щит в виде симпатичного паука-робота, охватывающего байк своими лапками, пара раструбов, торчащих в разные стороны, которые поражают всех и вся какими-то импульсами и упорно отказываются исчезать... И даже есть в кого палить – какие-то непонятные дроны и летающие соусники проносятся туда-сюда, и их, как говорится, сам японский бог велел. Но чего-то не хватает.

[1]



[2]

[1] Полюбуйтесь на настоящий задний ролик. [2] Павлиний хвост ускорителя в действии.





[3] Это ветви. Деревьев. [4] Пирамиды клянутся, что они не из Египта...

Соперников, соперников. Кроме дронов, соревноваться не с кем. Где-то на втором-третьем круге возникает мысль: все это, конечно, архивесело, товарищи, но хотелось бы уже и финишировать, а? После десятого круга вопрос перерастает в жгучую проблему. Круга после двадцатого проблема отпадет – точнее, саморешится. В верхней части экрана висят этакие пережитки игровых автоматов: огромные, траченные по краям цифры, отвечающие за Score и Hiscore. Когда первая настигнет вторую – то есть вы настреляете достаточное количество дронов, – мучения кончатся легко и безболезненно. Надеюсь, все способны добраться до двадцатого круга?

Мирный атом

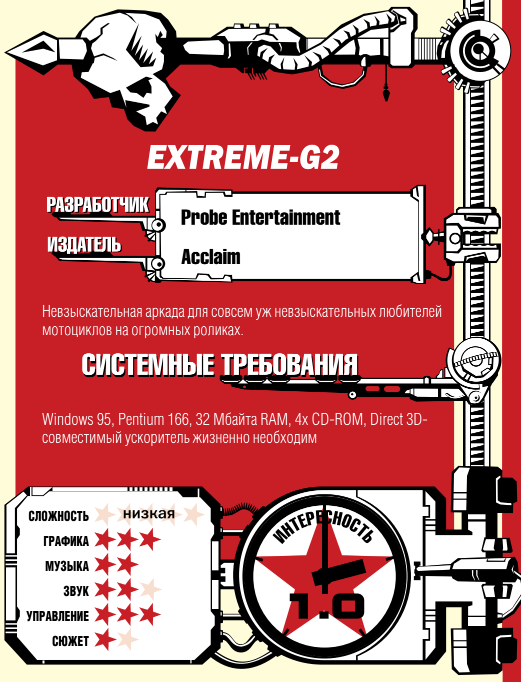
Оказывается, нас погубила спешка... Еще до опции "Single Player" в похожем на кольца Сатурна меню ненавязчиво притулилась "Extreme Contest". Видимо, мнение разработчиков из Acclaim об искусственном интеллекте соперников в своем детище таково, что вставить их в режим одиночной игры было бы просто немыслимо. Да ладно, главное, нас ждут не четыре кубка, бесчисленное (точнее – 12 экземпляров, по 3 вариации каждого, итого... уйма!) число треков и вражеские байки на трех уровнях сложности.

Названия у кубков устрашающие: "Atomic", "Critical Mass"... Но на деле все тихо и мирно. Грозные соперничающие байкеры предстают робкими и застенчивыми, не оказывающими почти никакого сопротивления (честное слово, дроны мешали больше). Треки отчаянно пытаются разнообразить за счет замысловатых конфигураций – временами дорога вдруг встает вертикально, катимся вверх по стене небоскреба (он точно повыше трех поставленных одно на другое "Импайр Стейт Билдинг" и еще "Накатоми-плаза" в придачу), срываемся вниз мимо ветвей по стволу гигантского дерева, а то и резвимся внутри трубы с прозрачными (кое-где) стенами. Окружение слабо детализировано, те немногие текстуры, что есть в наличии, не слишком привлекательны. Если не прибегать к изоляционизму-шовинизму, то это можно объяснить благородным стремлением создателей пожертвовать всем (в том числе, видимо, и бассейнами с подогревом) ради немыслимой всепрощающей сверзвуко- и световой скорости. Не такая уж она и немыслимая, надо сказать, – едва-едва переваливает за 20 fps, а спидометр работает вяло и цифры показывает сомнительные. Непременные спутники аркадного байкера – ускорители – отображены в виде широкого красного конуса позади мотоцикла и призваны решить все проблемы со спидометром и длинной разгона.

Мало того, что конкуренты нас практически игнорируют, попасть в них тоже не представляется возможным – обойма выпущенных в цель самых обычных ракет не наносит ей видимых повреждений. Что уж говорить об экзотических rear-rockets, путь которых так эффектно отображается в дополнительных экранчиках внизу... Пожалуй, единственное, чем их можно пронять, – это очень нескромный бонус землетрясения. Весь трек начинает подпрыгивать, гады теряют управление и валятся с обрыва один за другим.

Управляются мотоциклы чутко, но упорно отказываются разворачиваться – их как магнитом с одинаковыми полюсами отталкивает от стенок при попытке совершить поворот на 180. Кроме того, они обладают кошачьей способностью оказываться на колесах... пардон, роликах, сразу после того, как упали на байкерское сиденье, – переворот невозможно отследить невооруженным глазом. По мере прохождения кубков выдают по одному "супер-пупер-круче-не-бывает" байку, которые становятся все быстрее... И быстрее... Что, уснули?

Общую тревогу по случаю проникновения в стройные ряды классового врага поднимать не стоит. Хоть фоновые "пейзажи" из тумана и угловатых объектов не тянут даже на произведения раннего сюрреализма, двигаться на роликовом байке по трамплинам и потолкам они не мешают. Однообразные треки и унылые соперники заставят заскучать скорее раньше, чем позже – где-то на середине второго "кэпа", – даже самых аркадных байкеров, но когда вам в последний раз давали побить чей-то Hiscore? EXE



СТРАТЕГИИ

ЧЕЛОВЕЧЕСТВО НА ЛИНИИ

Глобальные стратегические — закат цивилизации или светлое будущее?

Проведя ряд несложных арифметических операций, я установил, что за свою жизнь просидел за компьютером около двух лет чистого времени. Четыре года с перерывом на сон и еду. И примерно половину этого времени я играл в игры.

Нет, никто не собирается сожалеть о зря потраченном времени или оценивать масштабы понесенного ущерба. Это были не самые плохие годы. Многие из вас тоже целыми днями сидят за компьютером и имеют игровой стаж побольше моего. Я предлагаю остановиться на секунду и вспомнить о самых ярких переживаниях, случившихся в "компьютерной" жизни. И сделать выводы...



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ОЛЕГА ХАЖИНСКОГО





е тускнеющие воспоминания нищей юности... "Каратека" на "Агате"... Старье, неинтересно. Civilization, Master of Orion, UFO: Enemy Unknown, первая встреча с инопланетной жизнью. Теплее... Бессонные ночи за очередной стратегической игрой, адреналиновые инъекции DOOM. Много волнительных моментов, много впечатлений, но какая игра вызвала самые сильные эмоции, какая отняла больше всего времени? Ответ будет неожиданным: Arctic, ролевая online-игра, MUD.

Нет, серьезно. Это самое дорогое. Вместе с другом, студентом и по совместительству паладином, мы около полугода провели в параллельном мире. Я приходил с работы, "звонил" в Интернет (9600, так надежнее, да больше и не надо) и начинал "работать" опять, чтобы позволить себе оплатить хранение в таверне крутого магического молота 3D4 +2/+2.

Со стороны это выглядело отвратительно. Море текста, полное отсутствие графики, все по-английски. Куча команд, зубодробительный синтаксис UNIX-клиента. Но для тех, у кого хватало фантазии и времени, это был мир, не менее настоящий, чем все остальные. Свои самые смелые подвиги и самые отвратительные предательства я совершил именно там.

...Однажды мы с отцом чуть не пошли ко дну во время похода на байдарках по карельским озерам. Рулевые тяги порвались, нас развернуло бортом к волне. В другой раз я стоял в темном коридоре Angband Keep, со всех сторон окруженный нечистью, 3hp, без единого invisible, и орал на весь Arctic, чтобы меня вытащили оттуда. Скажете, смешно сравнивать, но эти события отложились в памяти вместе.

Прошло время, и мы забросили Arctic. Эта игра, как наркотик, в нее нельзя играть "немножко". Ты должен сделать выбор – либо ты "там", либо "здесь". Мы выбрали последнее, перестали часами занимать телефон и снова научились фокусировать глаза на объектах природы. Осталась легкая ностальгия, воспоминания, имена городов и карты местности на бумаге в клетку.

Мы вернулись к реальности, но виртуальные миры не перестали существовать. Они совершенствовались, росли, становились понятнее, зримее, доступнее. Meridian 59 и Realms вызывали смех у серьезных игроков, но Ultima Online – это уже настоящее. Технологии не стоят на месте, пропускная способность линий увеличивается, а спрос – спрос будет всегда. Ос-



тавив в покое философскую и медицинскую стороны проблемы, можно сказать точно: ничто так не “сносит крышу”, как массовые online-игры. Уверен, их ожидает большое и светлое.

Игра будущего

В любом MUD’е (да и в Ultima Online) список наших действий весьма ограничен. Мы можем есть, спать, разговаривать, убивать монстров и игроков, творить заклинания и набирать опыт. Мы можем достичь исключительно высокого уровня или научиться делать что-то очень хорошо. Заработать кучу денег, купить дом или стать во главе клана. Максимум – получить статус “бессмертного” и самому проектировать новые “зоны”. Это действительно увлекательное занятие, но практика показывает, что через год игры люди начинают беситься от скуки.

Сейчас такие игры напоминают гигантские зоопарки, населенные монстрами, в которых тысяча “героев с удаленным доступом” проверяют действие той или иной боевой системы. Массовым online-играм не хватает элемента стратегии, настоящей свободы действий. Игрок не может набрать свою армию, не может стать полководцем, не может возглавить собственное королевство.

Вообразите себе “Master of Orion Online”. Представьте, что некий Космический Петя день и ночь играет в эту игру, вселенским курсором отправляет в бой гигантские армады кораблей, обрекает на гибель одни планеты и превращает в цветущий рай другие. И вообразите себя в этой игре – ма-а-аленького человечка, родившегося 18 лет назад на одной из тысяч обитаемых планет. Вы можете стать кем угодно – дипломатом, капитаном торгового судна, звездным бродягой, выполняющим сложные поручения, бандитом, адмиралом военного флота, полководцем, самим Космическим Петей или хотя бы его правой рукой.

Представьте себе, что все эти тысячи обитаемых миров сделаны в полном 3D, и каждая из планет выглядит по-своему. И на каждой из них день сменяет ночь, идут дожди, извергаются вулканы. Вместе с вами в этой вселенной живут сотни других игроков, но мир продолжает развиваться и в полном одиночестве, об этом заботятся Петя и его глобальные друзья.

Интересно? На самом деле, я описываю уже существующую игру. Она называется Mankind, стоит 60 долларов. Издатель Cryo, разработчик – Vibes. Зайдите на сайт www.mankind.net и узнайте подробности.

Слишком хорошо, чтобы быть правдой

Фантастика! Когда я впервые узнал подробности, глаза вылезли на лоб. 900 миллионов планет. Неограниченное количество человек на линии. Экономика, наука, боевые действия в космосе и на поверхности. 3D-графика. Картинки из игры демонстрируют нечто безумно красивое и действительно 3D. Мы опубликовали небольшую информацию “Человечество On-line” в одном из осенних номеров.

Слишком хорошо, чтобы быть правдой? Но о какой лжи может идти речь, когда на www.mankind.net разработчики активно общаются с бета-тестерами, а количество фанатских сайтов в Европе превысило все разумные нормы? Кажется, жизнь обходит нас стороной. Пристальный анализ содержимого полок игровых магазинов показал полное отсутствие коробок Mankind. А тем временем игра вышла в Европе и готовится к выпуску в Америке! Первая в мире глобальная стратегическая игра существует, но мы не можем в нее играть...

Пришлось искать помощь на стороне. Так мы познакомились с Брэдли Херзингом (Bradley Herzing), бета-тестером Mankind и владельцем одного из самых популярных сайтов по этой игре. Цель знакомства самая безобидная – узнать об игре побольше из уст “независимого” свидетеля. И сделать серьезный материал о “смелом французском эксперименте”. Кто мог знать тогда, как все обернется...

Все началось еще в апреле прошлого года, когда Брэдли, как и тысячи других игроков, узнал о Mankind. Первым материалом, появившимся на его сайте с символическим названием Last Hope, было интервью с командой Vibes. “Традиции Master of Orion, усовершенствованная графика и чистый online”. Дизайнеры Vibes явно не страдали от отсутствия таланта. Графика в игре была изумительна, а говоря о влияниях, разработчики упомянули фильмы Ридли Скота, режиссера Blade Runner. Посетители сайта разделяли энтузиазм его хозяина. Первый звоночек прозвенел, когда объявленное на июль начало бета-тестирования перенесли на неопределенный срок.



Судить?

Last Hope регулярно проводил блиц-опросы посетителей. Забавно наблюдать за сменой тем и настроений. 30 ноября: 73% опрошенных считают, что Mankind получает недостаточно внимания прессы. 14 декабря: 84% посетителей не собираются покупать пиратскую версию игры. 11 января: 58% игроков считают, что Mankind доведут до ума в 1999 году. 18 января: 31% опрошенных собираются подать на Vibes в суд за коммерческое распространение сырого продукта, а 41% просто желают переломать разработчикам ноги. В феврале на Last Hope появляется объявление: "Сайт закрыт. Mankind – это провал".

Что произошло? Vibes не оценили собственных сил. Отдел по связям с общественностью работал значительно лучше, чем программисты. Любая стратегическая игра требует месяцев тестирования. Онлайновая стратегическая игра – значительно больше. Mankind на два порядка сложнее любой известной на данный момент многопользовательской игры, но разработчики будто бы забыли об этом. Мир, в который "запустили" первых игроков, не имел ничего общего с обещанным авторами.

"Скачав небольшой патч, я вошел во вселенную Mankind, – рассказывает Брэдли. – Обещанный 3D-мир оказался лишь двухмерной "подкладкой". Посреди нарисованного космоса висел простенький кораблик. Vibes "забыли" положить в коробку документацию или хотя бы листочек с раскладкой клавиатуры, поэтому мне пришлось действовать наобум. Я принялся тыкать мышкой, приводя в движение летающую посудину, в полном одиночестве. Это было бесконечно скучное занятие."

Брэдли быстро обнаружил, что большинство функций интерфейса просто не работают, а некоторые кнопки намертво "вешают" игру. Вскоре стало ясно, что Mankind не просто полон "багов", он НЕ ЗАКОНЧЕН.

Впрочем, Vibes не собирались сдаваться. Новые патчи выпускались чуть ли не ежедневно, и игра постепенно стала обрастать подробностями. Игроки получили возможность высаживаться на планеты и возводить собственные города. Планет, правда, оказалось не 900 миллионов, а "всего" три тысячи. Появились обещанные моря и вулканы, правда, построенные танки игнорировали рельеф и спокойно перемещались по морской глади. Случайно встретившиеся на планете или в открытом космосе игроки могли вступить в бой, но чудовищные "лаги" даже при уверенном соединении на 28800 делали осмысленные боевые действия невозможными. Mankind казался пустынным из-за полного отсутствия NPC. А главное – в игре не было "души". Скорее сырая заготовка, чем игровая вселенная, мир Mankind оказался невыносимо тоскливым местом.

Замечательная задумка – запустить Master of Orion на "онлайновую" орбиту, добавив элементы стратегии в реальном времени и RPG, не нашла достойной реализации. Увы, мы успели лишь к самому финалу драмы и вместо игры нашей мечты обнаружили дымящиеся обломки. Проект Mankind с грохотом провалился. В Vibes так не считают и намерены продолжать работы над игрой. Репутация Mankind здорово подмочена, но еще остались люди, которые готовы помочь в доведении игры до ума. К сожалению, на данный момент "глобальная стратегическая" для обитания не пригодна. Но значит ли это, что стоит оставить все попытки сделать такую игру?



Еще не вечер

Потеряв "Последнюю надежду", Брэдли из ярого фаната превратился в не менее оголтелого критика Mankind и массовых игр в целом. "Онлайновые игры всегда собирали неприятных людей, – говорит он. – Взгляните на этих придурков из Ultima Online. Их тысячи, прожигающих свою жизнь "на линии". Я отдаю должное Origin за проведение подобного эксперимента, но их результат – хороший пример того, как не надо делать игры."

Рациональная часть моего организма всецело согласна с такой позицией. Конечно, глупо тратить свою жизнь на то, чего не существует. С другой стороны, как буддист буддистам должен напомнить, что "этот" мир – тоже всего лишь иллюзия. Сидхартха заснул и прожил во сне целую жизнь. Чжуан-цзы и бабочка не смогли разобраться, кто кому снится. Какая разница, где спать – здесь или там? Это как проблема с клонированием – немного едет крыша, но отступать некуда.

Впрочем, довольно демагогии. Проблемы online-наркомании: изможденные сектанты-виртуалы, принимающие подаяния питательным раствором, задушенные собственным костюмом игроки, население планеты, прилипшее к экранам тысячеканального цифрового телевидения, – все это пока из области научной фантастики.

Опыт Mankind и Ultima Online показывает, что разработка по-настоящему большого онлайнового мира требует многолетнего труда и стоит огромных денег. Проблема в том, что такой гигантский проект сегодня может себя не окупить. Поэтому не стоит сейчас мечтать о недостижимом. Любой "виртуальный мир" сегодня – это либо откровенная халтура, либо машина для выкачивания денег из игроков. Код MUD'ов распространялся бесплатно, а системные требования зачастую просто отсутствовали, и в свое время это дало мощнейший толчок "народному творчеству". Через много лет, когда графические технологии станут столь же доступны и просты в обращении, как строчка ASCII-текста...

А сейчас... В жанре стратегических игр прослеживается пока слабая, но вполне определенная тенденция – людям хочется связать отдельные, необременительные "партии" в единый узел. Идея носится в воздухе: "стратеги" руководят "тактиками", слетевшие с линии теплокровные полководцы заменяются электронными. "Мета-игры" в TA: Kingdoms – первый шажок к реализации этой идеи. Игроки не просто делятся на кланы и набирают очки, а участвуют в бесконечной войне на стороне одного из королевств. На multiplayer-картах Myth 2 появляются NPC и зачатки сюжета. Людям надоели абстрактные короткие стычки, они хотят постоянства – вот почему Diablo пользуется такой популярностью, там есть "мы", там есть "вещи", которые остаются с нами и после выключения компьютера.

Мало кто играет сейчас в обласканный нами два года назад Emperor of the Fading Suns от Holistic Design, а ведь PBEM – это одна из самых захватывающих стратегических игр. В данный момент Holistic вместе с Ripcord работают над очень интересным проектом – Starship Diplomacy. Эта многопользовательская стратегическая игра имеет архитектуру "клиент-сервер" и рассчитана примерно на 50 участников. Организовать свой собственный игровой сервер сможет каждый желающий, и, возможно, именно с помощью Starship Diplomacy разработчики смогут нащупать подходы к созданию действительно массовой стратегической игры.

А несчастный Брэдли все еще злится на Vibes и его взгляд на будущее полон пессимизма: "Можем ли мы, люди, создать глобальную стратегическую игру? Конечно! Мы высадились на Луну и сделали атомную бомбу (даже взорвали эту чертову штуку). Конечно, мы сможем сделать виртуальную вселенную. А вот стоит ли тратить там время – это уже другой вопрос. Лично я не собираюсь проводить семьдесят с лишним лет своей жизни за игрой. Я могу представить себе день, когда все мы постоянно будем подключены к информационной магистрали с неограниченной полосой пропускания, оденемся в шлемы виртуальной реальности или даже встроим себе в мозг электроды. Надеюсь только, к тому времени я смогу купить приличную яхту футов эдак на 30 и уплыть подальше от человеческих существ, проводящих "на линии" 12 часов в день..."

Впрочем, Брэдли признался, что собирается организовать фанатский сайт по Starship Diplomacy. Так что, возможно, ему придется провести на яхту еще и спутниковую антенну. Чтобы хоть иногда поболтать со своими товарищами внутри какой-нибудь игры. Я говорю вам, это наркотик.

P.S. Рыхлая вышла колонка и опять ни о чем. Акценты не расставлены, выводов нет. Черт, все запуталось. Пожалуй, мне стоит выйти и начать новым героем... EXE



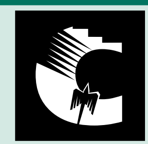
Собственно, сегодня мало кто уже помнит оригинальный Imperialism, и сиквела уж точно никто не ожидал. И тут SSI распахнула дверь ногой, ударила в барабаны и возгласила: “Стройте свою империю!..” Понятно, что на дифирамбы в свой адрес разработчики не поскупились: мы, дескать, получили тысячи откликов от поклонников первой части, все обмозговали, многократно улучшили AI, напридумывали море новых юнитов, довели multiplayer до небесных высот и, уж конечно, приумножили и без того чудесный gameplay оригинального Imperialism™. Ну-ну...

75 ХОДОВ КОНКВЕСТА

IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION

Разработчик	**Frog City**
Издатель	**SSI**
Официальная дата релиза	**весна 1999 г.**
Официальная Интернет-страница	**www.imperialismii.com**
Объем демо-версии	**около 30 Мбайт** (см. ее на нашем диске)
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 90+, 16 Мбайт RAM, SVGA, DirectX 6.0**
Дополнительная информация	**80 Мбайт на HDD**

• Андрей Ом •



С первых же экранов нас встречает, что называется, колониальный стиль. Меню оригинально до жути. Всякие астролябии, морские карты и т.п. Демо, конечно же, ограничено Tutorial'ом и временным периодом до 1650 года – это около 75 ходов. Ах да – игра стопроцентно пошаговая, без этих новомодных выкрутасов и заигрываний с real-time. Нажали End Turn – все! Думайте дальше. Обычно наши герои (Рабочий, Инженер и Исследователь) решают все свои проблемы вроде строительства порта или розыска ископаемых за один ход, реже за два.

Взял в плен его страшный Фернандо Кортес...

Действие происходит на очень условной карте Европы. Достаточно сказать, что Англия у нас вовсе не островное государство и напрямую граничит с Германией. Хотя, может, полтыщи лет назад все так и было. SSI виднее.

Никакие масштабы, ясное дело, не соблюдаются. Хотя нарисовано все миленько, “под старину”.

Интерфейс может запросто снести крышу неподготовленному человеку. Чтобы разобраться в этих разноцветных квадратиках с палочками, нужно читать километры убористого текста. И еще нужен большой монитор.

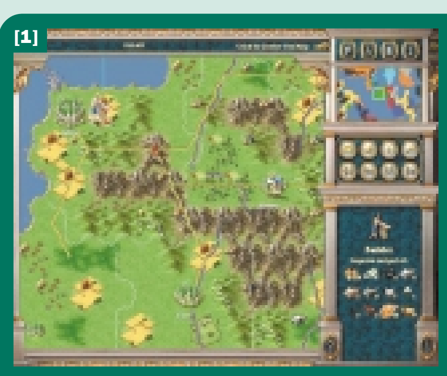
Звуки вполне отражают представления создателей о средневековом быте – лошадки ржут, пилы пилят...

Демо предательски обрывается примерно тогда, когда мы открываем Новый Свет (как все знают, произошло это несколько позже, а не в начале XVII века, ну да ладно). Авторы обещают свободу выбора – можно будет уподобиться Кортесу (в readme он упоминается подозрительно часто) и давить индейцев без разбору, а можно наладить с ними торговлю. Вообще, надо сказать, обещают многое: сражения с соседями по псевдо-Европе, шпионаж, дипломатию, 13 видов одних кораблей (в демо имеются только никчемные транспорты) и даже тактические битвы.

Не звезда

Но давайте говорить друг другу правду. В демо играть откровенно скучно, хотя оно и неумело пытается льстить – сначала обращается к нам вполне нейтрально, но ходу к пятидесятому предпочитает титул “Ваше величество”. Дилетантские потуги на историзм раздражают – трудно было изобразить нормальную Европу? Случайный человек игрой не проникнется. У хардкорных стратегов, на дух не переносящих реальное время, теперь есть Alpha Centauri, и это, судя по всему, надолго.

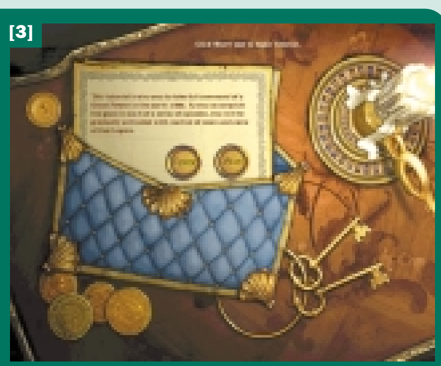
Носилки, пожалуйста. В морг. 



[1] Типичный игровой экран.



[2] Видимо, обещанные тактические битвы.



[3] То самое меню.



Просто праздник жизни какой-то для престарелых ностальгирующих игроманов! — Сначала к ним вернулась первая любовь (Sid Meier's паровозики), а нынче подоспела и вторая — симулятор Парка Культуры и Горького. Речь, понятное дело, идет о RollerCoaster Tycoon, престолонаследнике классического Theme Park, который в самом скором времени собирается осчастливить нас своим появлением. С первого же взгляда ясно — Hasbro и MicroProse содеяли на редкость вкусную конфетку. Несмотря на некоторый налет детсада — положительно не оторваться.

• Андрей Ом •

ГОРКИ ГОРЬКОГО

ROLLERCOASTER TYCOON

Разработчик	Chris Sawyer Software Development
Издатель	Hasbro Interactive/Microprose
Официальная дата релиза	март 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.rollercoastertycoon.com
Объем демо-версии	около 21 Мбайта (см. ее на нашем диске)
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 90+, 16 Мбайт RAM (рек. 32+), SVGA, DirectX 5.0
Дополнительная информация	50 Мбайт на HDD

[redacted]десь, как явствует из названия, все крутится именно вокруг любимого развлечения западных толстощеких тинейджеров — русских/американских горок. Стоит построить в своем ЦПКиО Юрского Периода подобное заведение — и публика будет выстраиваться в очереди, чтобы с визгом и воплями прокатиться круг-другой, расставшись при этом со своими денежками. Интересный момент — дензнаки в карманах посетителей (и в нашем кармане тоже) указаны не в US$, а вовсе даже в фунтах стерлингов. Мелочь, а приятно — каждый на досуге может с калькулятором высчитать кросс-курс и радоваться своему богатству.

My life is ride on rollercoaster, baby!

Но — о горках. Профессионалы не используют предлагаемую архитектуру, предпочитая выстраивать аттракционы собственноручно — мертвые петли, зигзаги и все такое. Получившееся творение можно (будет в полной версии) сохранять для следующего сценария. Заданные компьютером роллеркостеры, впрочем, обладают одним хорошим свойством — они безопасны изначально, тогда как дело своих рук приходится долго тестировать на пригодность. Поломка аттракциона в разгар рабочего дня имеет самые разорительные последствия. Абсолютно все увеселительные агрегаты подвластны воле хозяина — их можно перекрасить в любой цвет от похоронно-черного до неэкологически-кислотных, их можно переименовать (что это за название, в самом деле — Rollercoaster 1?), можно повысить/понизить цены на билеты, можно увеличить/уменьшить количество вагончиков и так далее. Класс!

Помимо этих гвоздей программы имеются еще многочисленные дальние родственники колес обозрения, "Сюрпризов" и "Солнышек", а также агрегаты с названиями вроде Claustrophobia и Agoraphobia, заставляющие пожалеть о том, что детство прошло в этой богом забытой стране. Трассы местных "Автодромов", дизайн лабиринтов из живой изгороди и тому подобные вещи так и просят заняться ими лично, предлагая также (для приличия, не иначе) уже готовые варианты. Кроме того, периодически наш R&D-департамент сообщает, что, дескать, изобретен новый аттракцион. Да-да, наука тоже есть, и, кстати, нуждается в ежемесячном финансировании. Чем-то все это напоминает любимый X-COM...

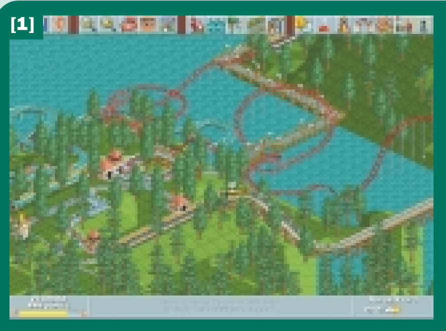
Вход в парк, по умолчанию свободный, можно сделать платным. Только не нужно — большой прибыли это не принесет, а посетители могут начать привередничать.

Можно покупать и продавать земли, а также нанимать и увольнять персонал — от техников до клоунов, которые развлекают почтеннейшую публику одним своим присутствием. Нельзя забывать и про уборщиков — накатавшиеся до зеленых чертей гости имеют привычку, хм, пачкать пешеходные дорожки.

Ужасная вещь — псевдотрехмерный ландшафт. Часто приходится рубить деревья, выравнивать горы и копать ямы только для того, чтобы разместить опору очередной супергорки "Прощай, завтрак".

Уважаемые посетители

Все благолепие, ясное дело, строится для удовлетворения капризов праздношатающихся посетителей. Каждого (а их бывает до нескольких сотен) можно найти в любой момент, катается ли он на Merry-Go-Round или бредет в туалет. Мы можем не только полюбоваться радостной улыбкой (или ошалелой гримасой) и заглянуть в их карманы (на посещение парка эти тунеядцы тратят по полсотни, а то и больше, фунтов за день!), но и определить степень энергичности, счастья, голода, жажды и даже, пардон, желания облегчиться. Из всего этого прихо-





[1] Образцовый парк. [2] Подобные монструозные сооружения пользуются неизменной популярностью.

дится делать выводы – строить новые сортиры или кафе-мороженое, нанимать секьюрити или снижать цены на билеты. Более того, мы можем даже прочесть их мысли! Другое дело, что полезного там обычно мало ("Хотелось бы чего-то более впечатляющего, чем этот Twist"), зато много приятного ("Да, стоящая штуковина, этот новый rollercoaster!").

Сценарии (по крайней мере в "деме") строятся как раз на том, чтобы к определенному дню привлечь в парк определенное количество посетителей или заработать определенный рейтинг. Все финансовые взлеты и падения наглядно демонстрируются на симпатичных диаграммах, а веселый перезвон монет и семизначная цифра в левом нижнем углу экрана определенно поднимают настроение. Со временем наше хозяйство разрастается до столь чудовищных размеров, что перемещаться по нему приходится при помощи мини-карты. Сердце переполняется нашей особой, стратегической, гордостью, недоступной простым смертным.

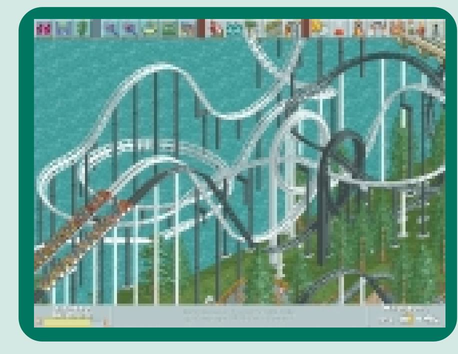
Время – самое что ни на есть реально-ускоренное, с возможностью паузы.

Наша работа

Особенно теплые ощущения вызывает уютный и домашний многооконный интерфейс. Легким движением руки доступна любая информация; если вам зачем-то понадобится все время видеть какой-нибудь аттракцион или даже любого посетителя, достаточно элементарного клика. Все – можно заниматься своими делами, объект постоянно будет перед глазами.

Графика мультяшная, почти младенческая, но со всеми полагающимися зуммами, поворотами на 90 градусов и достойной детализацией: видна каждая лампочка на каждом указателе. Замечательный tutorial – буквально водят за руку, и в любой момент можно переключить управление на себя.

Звук – отдельная песня. Радостные вопли, кашель ОБОЖРАВШЕГОСЯ мороженым ребенка (кстати, обращайте внимание на индикатор погоды в правом нижнем углу экрана – в холодные, дождливые дни ларьки с мороженым лучше закрывать), смех, плеск воды, грохот пресловутых rollercoaster'ов – настоящая симфония для владельца всего этого безобразия. Понятно, что громче всего эти мерзавцы начинают орать именно тогда, когда их вагончик совершает особенно ужасный кульбит. Опять же упомянутый выше звон монет... Жаль только, музыку созидатели зажали до финального релиза, но и там все обещается на самом достойном.



Надо признаться, играть в это после Myth2 (так уж случилось, извините меня, читатели!) – серьезное испытание для психики. Обреченные на провал попытки повернуть карту, фирменный пасторальный стиль Hasbro Interactive и взрывы жизнерадостного детского хохота поначалу здорово действуют на нервы, но чуть позже наступает полное и окончательное просветление. Это будет (уже есть) превосходная игра. Затягивает так, что дурацкое ограничение времени действует, как ведро холодной воды на голову. Все удивительно продумано, органично и вполне заслуживает наклеечки, как на трамваях: "Экологически безопасно". Это совсем не оскорбление. EXE



Приключения “грязной половины дюжины” продолжаются! Одна из самых свежих игр прошлого года, Commandos: Behind Enemy Lines, скоро прирастет набором дополнительных миссий в количестве восьми. Случится это в марте, но уже сегодня у нас есть повод собраться — на нашем диске вы найдете демо-версию Commandos: Beyond the Call of Duty, о которой и пойдет ниже речь.

КАСАБЛАНКА, АМИГО!

•Олег Хажинский•

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Разработчик	Pyro Studios
Издатель	Eidos Interactive
Официальная дата релиза	март 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.commandos.com
Объем демо-версии	около 13,4 Мбайта (см. ее на нашем диске)
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 166+, 32 Мбайта RAM, SVGA (2 Мбайта), DirectX 5.2 + DXMedia
Дополнительная информация	100 Мбайт на HDD

[redacted]е ждите от Beyond the Call of Duty ничего особенно нового — свежими идеями испанцы из Pyro Studios сейчас вовсю фаршируют игрульку Commandos 2, которая, скорее всего, выйдет в свет в конце 1999-го. Каждого спецназовца оснастили камнем, пачкой немецких сигарет (привлекать/отвлекать врага) и наручниками — для военных преступников. Водитель, помимо пулемета, тащит на себе ружье с приличным радиусом поражения. Карты местности стали чуть больше, миссии — комплекснее. Новые здания, новая бронетехника, новые места — Бонн, Белград, Голландия, остров Крит, новая головная боль...

Фактически, писать не о чем, но и не писать тоже нельзя — за несколько месяцев игра не потеряла своей магической атмосферы, и сев за Commandos с твердым намерением “не увлекаться”, я потерял счет времени и оторвался от экрана, лишь пройдя миссию до самого конца.

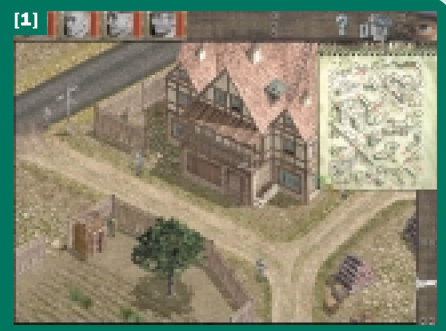
Гитлер практически капут

Лето 44-го, окончание войны не за горами. Несколько высших офицеров Вермахта, полностью разочаровавшись в Бесноватом, начинают секретную операцию с целью физического устранения Гитлера. Сумасшедший “мазафака” должен умереть 20 июля в штаб-квартире Растенберг. Разумеется, наше командование в курсе всех деталей секретной операции и не возражает (кто бы спрашивал). Однако есть проблема — чрезмерно ретивый начальник службы безопасности комплекса Вильгельм Фон Билоу о чем-то догадывается и собирается писать фюреру. Цель нашей команды — пробраться на территорию комплекса и выкрасть господина Фон Билоу, пока тот не натворил дел.

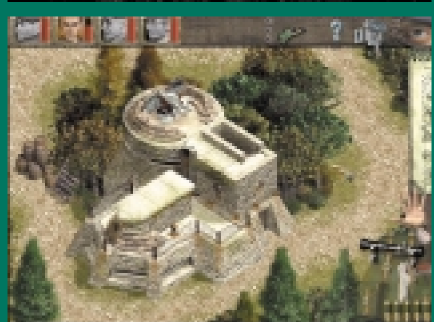
Кажется, легче убить самого Гитлера — так хорошо охраняется начальник службы безопасности. Дизайнеры уровней решили не делать нам поблажек даже в первой миссии. На операцию выделены четыре спецназовца — Зеленый Берет, Снайпер, Водитель и Шпион, причем последний начинает свою деятельность в каталажке и справедливо ждет, что товарищи его спасут. Товарищам, впрочем, очень даже не до него — штаб-квартира обнесена солидным забором, ворота хорошо охраняются, а соседние городские кварталы находятся под неусыпным контролем десятка патрулей. Более того, при малейшем признаке опасности Фон Билоу берет руги в ноги и в срочном порядке эвакуируется, оставляя вас один на один с надписью “Миссия провалена”.

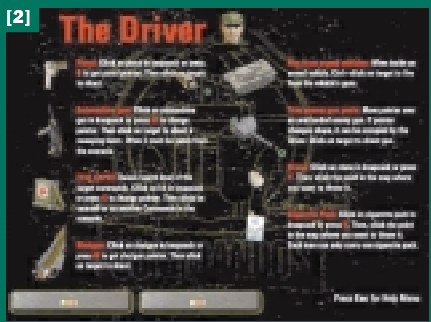
Короче, демо-версия достойна внимания, и если вам не жалко 100 Мбайт на винчестере, а именно столько требует “малышка”, смело приступайте к обезвреживанию Фон Билоу. Маленький хинт — патрули уничтожать вовсе не обязательно. EXE





[1]





[2]

[1] Город, окружающий комплекс, буквально нашпигован фашистами, приходится скрываться за заборами. [2] Бойцы невидимого фронта оборудованы высокотехнологичной техникой — камнем, пачкой сигарет.



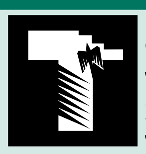
В свое время, помнится, активно обсуждалась тема жанровой принадлежности первых “Аллодов”. В качестве вариантов предлагались: “стратегия”, “RPG”, а некоторые употребляли термин “симулятор жизни в fantasy-мире”, почему-то аргументируя такой вариант небывалым изобилием в местных магазинах. Прошло более полугода, споры поутихли. Человечество разделилось на два лагеря — играющих и ругающих. И те, и другие готовятся к встрече “Повелителя душ”, аддона, который разработчики упорно отказываются именовать “аддоном”...

ПРИВЕТ, ПОВЕЛИТЕЛЬ!

“АЛЛОДЫ: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ”

Разработчик	**Nival Entertainment**
Издатель	**“1С”**
Официальная дата релиза	**1-й квартал 1999 г.**
Официальная Интернет-страница	**www.nival.com**
Объем демо-версии	**около 31 Мбайта** (см. ее на www.nival.com)
Системные требования	**Windows 95/NT, Pentium 166** (рек. 200), **32 Мбайта RAM SVGA** (PCI, 1 Мбайт), **DirectX 6.0**
Дополнительная информация	**70 Мбайт на HDD**

• Игорь “BioLogIn” Бугаенко •

огда, на форуме Game.EXE, кто-то обронил спорящим: “Если берете наемников, то играете в стратегию, не берете – в РПГ”. После обещания Nival убрать merchenari’ев из игры начальство отправило “Аллодов-2” в рулевой (ролевой) отдел. В бета-версии, которую мы держим в руках, наемники есть, хотя пересчитать их можно по пальцам одной человеческой руки. Поэтому стратегический отдел в очередной (очередной последний?) раз заводит разговор о главном – об Игре. О “Повелителе душ”.

Легенды “Аллодов”

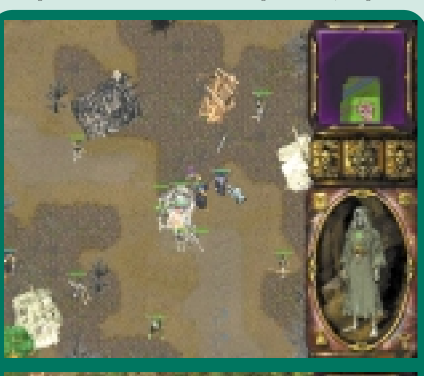
Сюжет (пусть более прозрачный по сравнению с первой частью игры) и диалоги, сохранившие фирменный стиль Nival, смотрятся “на пять” и скрасят ваше тяжелое существование вдали от кристаллических шмоток.

Единственное, на мой взгляд, слабое место в сюжете – заставка. Она прямо-таки нереально красива, но очень коротка и неинформативна (видим – некто в плаще колдует на кладбИще, поднимая скелетонов из могил; начало любого сюжета стандарта ГОСТ 18-254). С грустью вспоминается сказка, рассказываемая игроку в начале первых “Аллодов”.

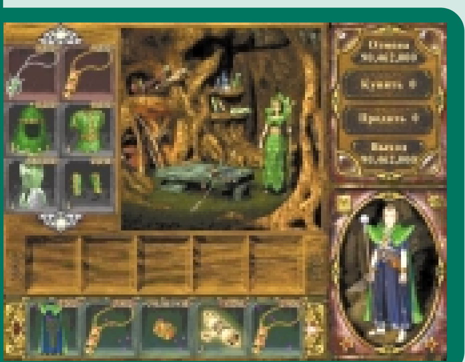
Железноголовые и когтелапые

Герои – ценность непреходящая. Их стало меньше, поэтому относиться к ним надо еще бережней. Два класса, два пола (и один натяжной потолок), выбор из пяти умений для воина и пяти стихий для мага. Разработчики добавили заклинания, перетасовали их по стихиям, и теперь магам-ветеранам станет тяжелее выбирать книжки у букинистов. Воины, как заправские консервные банки, поставляются запакованными в железо с головы до пят.

Оппозицию пополнили серые волки, зомби под водительством некромантов и прочие “шкелетоны”. Гарпии – миниатюрные драконы – обожают FireBall’ы. Лига Некромантов, которых в игре зачем-то обзывают некромансерами, погрязла во внутренних разборках и широко применяет посохи с заклинанием “вампиризм” и молнии; healing теперь относится к сфере Огня; и имя подобным косметическим правкам – легион. Или – аддон (правильно: “add-on”). Но аддон первосортный.







Краткие, но сладостные минуты общения с бета-версией “Аллодов-2” показали – игра медленно дрейфует в направлении RPG-берегов. Героев в партии становится меньше, зато теперь можно гулять из миссии в миссию, не возвращаясь в город. Другие множественные RPG-симптомы “Повелителя душ” вы найдете в .EXE номер 6 за прошлый год.

Игра еще не готова, но уже сейчас невооруженным глазом видны кусочки чего-то большого и светлого. Чуть позже, когда из всех этих кусочков сложится полноценная картина полноценной игры, мы сделаем свои выводы. И не важно, RPG это будет или стратегия, главное, чтобы “человек был хороший”. EXE

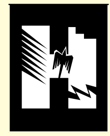


ЧТО ХОРОШО АМЕРИКАНЦУ...

CLOSE COMBAT 3: THE RUSSIAN FRONT

• Андрей Ламтюгов •

Игры Close Combat — любая из трех — в принципе не могут быть плохими. В силу своей уникальности. Их просто не с чем сравнивать. Разве что друг с другом, а это не очень хорошее сравнение. Я не оговорился: теперь этих игр уже три. Вышла очередная серия: Close Combat 3: The Russian Front (см. демо-версию на нашем диске). С ней ситуация такая. Она действительно не может быть плохой. Но очень старается. И, надо признаться, временами ей это удается...

ачнем с главного. CC3 очень похож на CC2. Отличий по части геймплея минимум — большинство из них связаны со спецификой нового театра военных действий. Графика несколько усовершенствована, но коренной разницы нет (впрочем, это и не требовалось — Atomic нашла исключительно удачный подход, который устареет еще очень нескоро). Звук остался без изменений — ему еще во второй части улучшаться было некуда.

Короче, CC2 был настолько отточен, что места для модернизации в третьей части просто не осталось. И вот тут-то и выяснилось, что эта великолепная выверенная схема для восточных миссий совершенно не подходит.

...Замолвите слово

Надо, конечно, рассказать о том, что такое вообще этот Close Combat (и в чем, собственно, его уникальность). Во всех трех играх серии речь идет о второй мировой войне — вы командуете чем-то около роты, самостоятельно определяя точный состав сил. Ваше войско может быть усилено танками и/или артиллерией — опять-таки по желанию (которое иногда совпадает с возможностями).

Бой происходит в абсолютно реальном времени, виртуальные солдатики (у каждого из нескольких десятков есть имя и масса характеристик) ведут себя почти как живые — залегают под пулеметным огнем, ищут укрытия, в зависимости от ситуации паникуют или воодушевляются, выбирают цели по собственной инициативе (но им можно отдать соответствующий приказ). Их возможности имитируются исходя из реальных характеристик тогдашнего вооружения. Образцов этого вооружения много. Отказы оружия предусмотрены. В третьей части в том числе — и из-за погодных условий ("Наш мотор замерз!").

Командование. Минимальный юнит — это не солдат, а отделение или расчет. Отделение может разделиться лишь в одном случае — если у кого-то сдали нервы и этот кто-то дал деру или сдался в плен.

Победа. Здесь можно выбирать правила игры. Полное истребление противника. Захват всех victory location'ов — флажков в ключевых местах карты. И, наконец, прекращение боя по времени. По умолчанию стоит опция "уничтожение" — и это правильно.

Надо сказать, что CC не имеет ничего общего с C&C-клонами. И абсолютно не похож на классические походовые варгеймы. Его задача, повторюсь, — максимально точная имитация наземного боя времен второй мировой. Но при всей своей точности она отличается исключительно простым управлением.

Как это выглядит на практике? Потрясающе. Временами игра очень напоминает военные фильмы. А звук (рассматриваемый в отдельности) всегда один в один — стрельба, крики на разных языках, взрывы...

Первая игра (американцы в Нормандии) была пробным шаром. Вторая (Арнемская воздушно-десантная операция) стала шедевром — все было при ней. А вот третья...

Через всю войну?

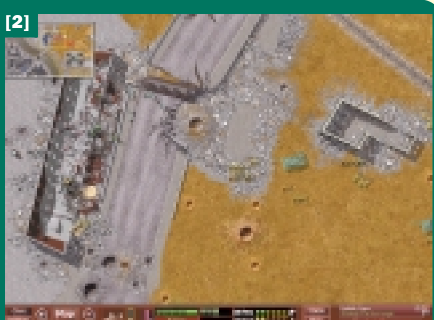
Создатели игры попытались поместить в CC3 всю Великую Отечественную — начиная с лета 1941 года и кончая Берлинской операцией. Это было первой серьезной ошибкой. При всех своих достоинствах на такие масштабы Close Combat не рассчитан.

Вот что из этого получается при игре в режиме Grand Campaign. Конечно, по сравнению со

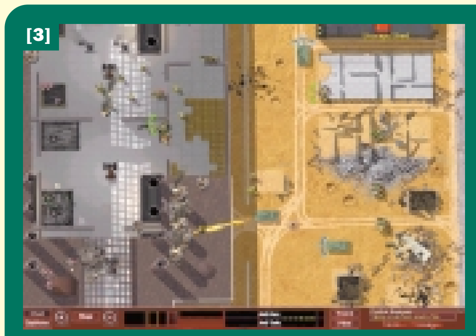
[1]



[2]



[1] Одна из новых возможностей CC — указание waypoint'ов.
[2] В таких случаях хорошо срабатывает огонь из танковых пушек по зданиям.





[3] Атакует огнеметный танк. Вообще, танки с легкостью ездят по заводским корпусам. **[4]** Распутица. Один немецкий танк уже застрял... правда, стрелять еще может.

второй частью этот режим стал более цельным – не нужно от миссии к миссии дергаться между подразделениями десантников и частями армии Монтгомери. С другой стороны, по ходу дела возникают провалы масштабом этак в полгода и больше – например между сталинградской зимой и Курском. Вопрос: чем в это время занимались вверенные вам люди и техника... да и вы сами?

Кроме того. Пехотная рота ход войны изменить не может, это факт. Но все-таки чувствуешь себя полным идиотом, когда в ходе зимнего контрнаступления под Москвой отбиваешь территории, которые осенью немцам НЕ ОТДАЛ!

Что касается состава ваших сил. Процесс боя изменился сокрушительно, но об этом мы поговорим позже. В настоящее время нас интересует то, с чем вы в этот бой вступаете.

Кампания состоит из операций. В операции одна сторона наступает, другая обороняется. Сделано это просто: имеют место быть несколько карт местности, проходящихся последовательно, – подразумевается, что географически они лежат друг за другом в направлении "запад–восток". Если вы наступаете, то операция завершается после победы на всех картах. Если обороняетесь, то достаточно контратакой выбить противника с первой же карты.



Точно так же определяется количество очков, на которые "закупаются" люди и техника. Наступающая сторона имеет существенное преимущество. Неизрасходованные силы остаются при вас (их опыт соответствующим образом растет) и используются в следующей операции. Та же ситуация и у виртуального противника (всю игру вам противостоит один и тот же командир).

Если все время побеждать с небольшими потерями (а это нормальное явление, о причинах которого мы поговорим чуть ниже), то несчастному супостату придется каждый раз набирать свои силы из того, что бог послал. А у вас постепенно выкристаллизовывается многочисленная команда суперпрофессионалов, оснащенных новейшим вооружением и с совершенно зверским боевым духом. Даже в обороне, не имея возможности закупить подкрепления, эти ребята сводят преимущество противника на нет, истребляя все его силы. Наступление же (у противника после последнего разгрома солдат почти нет и взять их неоткуда) больше похоже не на серию боев, а на то, что асфальтовый каток делает с асфальтом. Тут еще играет свою роль и то, что поражение сильно деморализует личный состав.

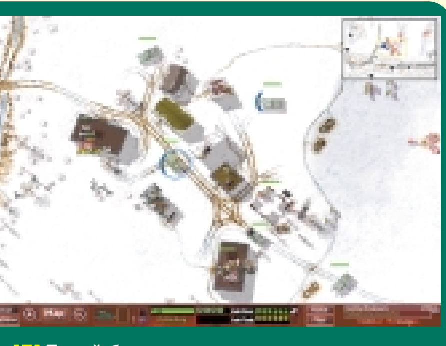
Если я и преувеличиваю, то не очень сильно. Если вы играете за русских, то тяжелее всего будет в начале – лето и осень сорок первого... Потом дело пойдет как по маслу. Или почти как по маслу.

Русское поле

Хуже всего вот что. Первые два Close Combat'а были "Ближними боями" в полном смысле сло-

[5]





[5] Такой бег в чистом поле может довольно дорого обойтись — если у противника есть минометы.

ва. Много строений и других естественных укрытий. Огромную роль играли разведчики с легким оружием и штурмовые команды. И самое главное – требования к интеллекту геймера были на порядок выше.

В третьей части уличный бой – редкое исключение из правила. В ней очень много чистого поля. Поиграйте – и обратите внимание на то, как ваши пехотные подразделения постепенно оказываются в резерве или просто выводятся из состава сил. А их место занимают танки и САУ. Причем, что самое интересное – бронетехника (по крайней мере советская) оказывается вполне в состоянии вести и уличные бои. Даже после внедрения фаустпатронов. Тут дело в мощи пушек. Достаточно с безопасного расстояния разок врезать по подозрительному строению из СУ-152 – чисто для профилактики. Если после взрыва

[6]

[6] Смотреть ростеры противника после боя теперь нельзя. А свой теперь выглядит вот так.

все тихо – хорошо. Если раздались истошные вопли – еще лучше.

А в чистом поле все упрощается до предела. Побеждает тот, у кого толще броня и мощнее пушка. Тактика требуется на рудиментарном уровне.

Да и с бронетехникой не все просто. Ни одна миссия не предъявляет особых требований к ее подвижности. Поэтому русским "тридцатьчетверки" и СУ-76 не нужны вообще (разве что за неимением лучшего). А нужны исключительно КВ и ИС. И СУ-152. На худой конец – СУ-122. Есть, конечно, хорошая вещь – ОТ-34, огнеметный танк. Но и без него вполне можно обойтись.

Гладкое "русское поле" обнажает и еще одну нехорошую вещь.

Тупой и еще тупее

Это относится к AI. Уличный бой сложен сам по себе. Даже если противник – идиот. Поэтому играть в СС2 было весьма непросто.

В СС3 все изменилось. Вот пример. Поставьте уровень сложности veteran (изменение уровня сложности влияет только на мораль и опыт новобранцев, а также на снабжение войск; разработчики утверждают, что veteran отражает историческую расстановку сил) и пройдите операцию "Блицкриг" – лето 1941-го. За обе стороны.

За немцев – вообще без проблем.

За русских. Нормальный результат – ничья на первой карте, полная победа на второй, возвращение на первую и уничтожение того, что осталось у противника.

За время игры у меня накопилась масса диких примеров того, как коряво работает AI. Поставить своих солдат в чистом поле, хотя рядом есть и строения, и траншеи, и даже доты. Разместить артиллерию там, где ей не в кого стрелять. Доконало меня то, как мы один раз вчетвером (!) истребили почти все немецкие силы. Мы – это я персонально (обсудим это нововведение чуть позже), пулеметный расчет "максима" (одного человека из троих убило по ходу дела, осталось двое) и снайпер.

В поле зрения флажок. Командир (то есть я) ползет к нему и возвращается обратно. В результате этой манипуляции флажок становится советским. Это вызывает негативную реакцию немцев – они посылают пехотное отделение, дабы исправить ситуацию. Выждав немного, "максим" открывает кинжальный огонь. Результат однозначен. Гибнут, правда, не все – некоторые успевают убежать. Но в СС солдат по своей инициативе бежит только в одном направлении – за край карты. И больше вы его не увидите.

Командир вновь ползет к флажку – и все повторяется. Когда на его захват немцами был послан минометный расчет, я понял: победа близка. И не ошибся.

Вот так. Потери немцев ужасны – труп лежал на трупе. Точнее сказать не могу, не считал. Потери русских – один человек из пяти, бывших в наличии.

Нужно ли еще о чем-то говорить?

Нововведения

Речь идет о наиболее заметных новшествах, которые не были вызваны к жизни новым театром военных действий.

Это, конечно, погода. Русская зима – это серьезно. Каждый юнит может быть готов к зимней войне, а может быть и не готов. У неготовых падает мораль, периодически глохнут двигатели (на танках), оружие отказывает (замерзает смазка). Русская распутица – это тоже серьезно. Техника в два счета может увязнуть в грязи – не вытащишь.

Артподготовка и минные поля. Правильно, так и должно быть. Но...

Видел я, как немцы ползают по минным полям – и ничего ужасного с ними не происходило. Дьявольское везение? Или глюк?

Не все хорошо и с артподготовкой. По логике вещей, ее тоже надо "закупать" в соответствии с теми же принципами. Этого нет. Просто в начале некоторой миссии на некую область карты падает некое количество тяжелых снарядов. И все.

Действительно хороший момент – солдаты могут подбирать оружие убитых, подменять вышедших из строя товарищей в составе расчета или экипажа машины и вроде бы даже пользоваться трофейным оружием.

Ну и, наконец, командир. Особый юнит, присутствие которого в непосредственной близости улучшает боевой дух войска и благотворно влияет на его меткость. Гибель командира, напротив, сильно деморализует личный состав.

Один командир у вас будет обязательно. Это вы сами. Мораль и опыт у вас всегда предельно высоки. Можно брать и дополнительный комсостав, есть также командирские танки.

Мило, но абсолютно не критично и на ход боя мало влияет.

Ерунда как таковая

Крепко подумав, я все же решил ничего не писать о фактических неточностях ("Тигры" летом 1942-го etc). Замечу лишь, что их много. Действительно много.

Вызывает серьезные сомнения определение допустимой линии огня. Вопль "У него непробиваемая броня!", услышанный от СУ-152, которая целится в борт "Фердинанду" с дистанции метров в пятьдесят, наводит на определенные мысли. Тем более что пять минут назад этот "Фердинанд" был обездвижен даже не попаданием, а близким разрывом снаряда все той же СУ-152. Так в чем проблема?

Солдатский AI (о командирском уже писали). У меня вопрос. Куда их вот сейчас понесло из окопа в чистое поле (это не следствие паники)? В поисках укрытия? Ну вот, минометный выстрел – и в живых остался один человек из отделения.

Ну и просто недоработки. К примеру, танки успешно давят гусеницами людей в окопах. Да, я знаю, что окопы бывают разные. Но, по-моему, это не дело.

И чем все кончилось?

Итог таков. Close Combat по-прежнему остается игрой, не имеющей аналогов. Ее внешний вид завершен – при выбранном подходе лучше просто некуда; этот подход является единственно правильным. Все это стало причиной того, что CC2 год назад стал "Темой номера" (правда, не он один).

Но выяснилось, что его великолепная концепция практически неприменима к событиям на Восточном фронте. По крайней мере в своем нынешнем виде. Тут еще сыграло роль желание авторов впихнуть в игру всю войну с начала до конца. Было бы правильней ограничиться каким-либо отдельным эпизодом. Как в CC2.

Потом – совершенно неумеренный "вес" бронетехники, которая вследствие естественного отбора нагло лезет на первый план. В результате CC3 по характеру задач начинает приближаться уже к танковым симуляторам (как мы помним, в хороших танковых "симах" стратегическая часть весьма важна, но помимо того в них гораздо лучше проработано все остальное, связанное с танковым боем).

Плюс большое количество фактических накладок.

Но читатель вправе задать мне такой вопрос. Что, ругаешься? Что, уже забыл, как несколько дней подряд сам играл в это дело до пяти утра?

Не забыл. Помню. EXE



[7] Уличные бои в Москве. Как все запущено...





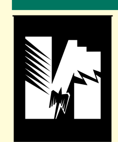


ВСЕ СТРАХИ МИРА

Mission Pack
RAINBOW SIX: EAGLE WATCH

• FRAG Сибирский •

Я хочу, чтобы вы запомнили имена: Дэниел Богарт, Тимоти Хейнли, Геннадий Филатов. Богарт в мавзолее Тадж-Махала забыл про свои "шесть часов" и получил четыре пули в спину, успев увидеть собственную кровь, плеснувшую из груди, прежде чем умереть. Хейнли и Филатов были в узком коридоре, соединяющем корпус парламента с лестницей, ведущей к Биг Бену, когда граната новичка-резервиста, отскочив от стены, упала им под ноги. Хейнли погиб мгновенно, Филатов жил еще три минуты. Резервист, прикрытый их телами в бронежилетах, не получил ни царапины. Они были моим отрядом. Надеюсь, они попали в лучший мир — туда, где не стреляют в полицейских.

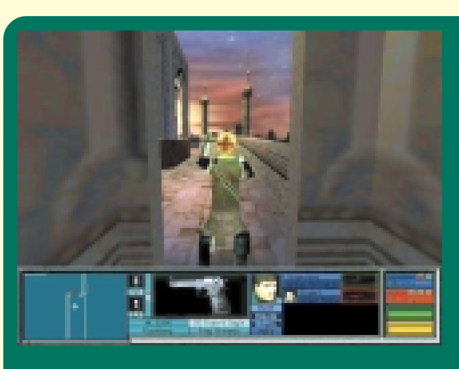


Игра Rainbow Six — это стиль жизни, образ мыслей. Играли все, за редким исключением, но одни пробежали миссии одну за другой и забыли. А другие... Другие угодили в причудливый калейдоскоп, в котором сменяли друг друга тысячи сцен из знакомых крутых фильмов и книг, в котором совершали чудеса и нелепо гибли прожженные профессионалы, казавшиеся надежными, как скала, где каждую секунду требовалось принимать решение, от которого зависели жизни — заложников ли, террористов, членов группы... Чтобы выжить, надо было поселиться там — хоть ненадолго, но поверить в происходящее, воспринять его лично, всерьез. Научиться стрелять короткими профессиональными очередями по три патрона, использовать автоматический пистолет HK45 Mark23 AGP вместо очень похожего HK40 4SP (потому что хоть в последнем и на один патрон больше, но 45-й калибр — что с глушителем, что без, — куда более весомый аргумент), менять обоймы на ходу и слушать шаги по металлу над головой, стрелять на звук, в открытую дверь, на опережение... Эмоциональное воздействие напоминало удар в живот дюралиминиевой бейсбольной битой или пулей 45-го калибра. Подобное творит сейчас пронизанный духом настоящих приключений Thief, но кое-что из того, что содержит в себе этот властитель умов, было изначально заложено и в R6. Я бы взял Гэрриета в группу "Красное" — замыкающим, потому что замыкающим редко приходится применять оружие, зато шансов умереть, не разглядев противника за спинами впереди идущих, предостаточно. Думаю, ему подошла бы изящная 9-миллиметровая "Беретта" с глушителем...

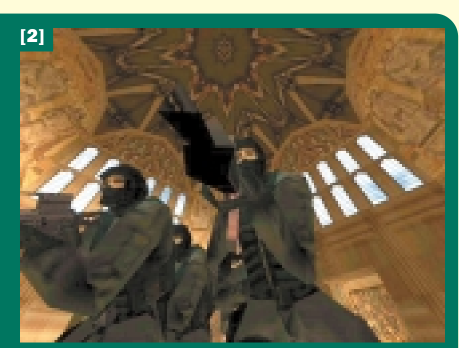
Час орла

Eagle Watch — не более чем набор дополнительных миссий, но, поверьте, после него исходный R6 начинает казаться пресноватым и неполным. Сделано немногое, а некоторые нововведения очень сомнительны, но кого они интересуют, когда есть... Пять новых миссий. Да, пять ограниченных заданий на ограниченной территории — даже самой высшей пробы — этого мало, явно недостаточно. Но пять новых миссий в R6 — это целая жизнь. Пять бросков в никуда, пять сцен для невероятных по драматизму событий, пять Бермудских треугольников, где бесследно исчезают бессонные ночи. Они великолепны.

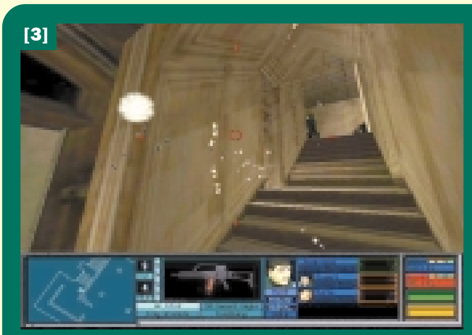
Первое задание — спасти захваченный террористами интернациональный экипаж космического шаттла "Буран"... Прониклись? Надписи на стенах на русском языке, скафандры за прозрачными перегородками, смотровые окна, за ними — устремленный в небо шаттл, вокруг которого шарят бледные прожектора. Далее — инцидент с сикхами в Тадж-Махале, захват английского парламента лучшими боевиками ИРА,







[1] Все видят надпись на шаттле? Опасайтесь подделок!
[2] Таков был мой отряд...





[3] Это не кадр из фильма "Леон", это обычный бой за лестницу в Парламенте. **[4]** Парни чувствуют себя неуютно.

нападение на китайский Запретный город в Бинге... Мавзолей с реликвиями под стеклянными витринами или в стеклянных пирамидах на постаментах, огромные витражи, обрушивающиеся с жутким звоном, бомба в саркофаге. Или длинные низкие диванчики в комнатах для заседаний, узкие коридоры с лестницами, ведущие на самый верх Биг Бена, к механизмам и колоколам... Подняться туда – значит, выдержать настоящую проверку на прочность, затяжные бои за каждую ступеньку, бои без правил, с применением гранат и автоматического оружия, что до этого пылилось без дела ввиду своей излишней смертоносности.

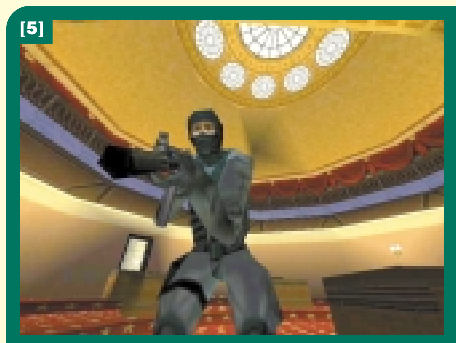
Прямая и явная угроза

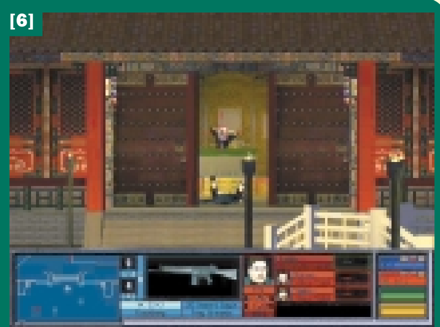
Новых единиц в арсенале всего три – ни больше ни меньше. Пистолет "Пустынный орел" IMI50 пригоден разве что для битья стекол... Карманная пушка на шесть патронов, пробивающая любой бронежилет, но громоздкая и неудобная в обращении. Другое пополнение – в семействе штурмовых винтовок, это "Хеклер энд Кох" G36K и "Хеклер энд Кох" G3A3. Первая, HK G36K калибра 5,56 мм, это компактная укороченная модель, пригодная для боев в помещениях, с приличной точностью и высокой скорострельностью. HK G3A3 под патрон стандарта НАТО 7,62 мм – орудие хирурга, самая точная и дальнобойная штурмовая винтовка, которую только можно себе представить. Переводить ее в автоматический режим – варварство, она создана для стрельбы одиночными, но даже в полном автоматическом первые пять пуль уходят в кольцо из большого и указательного пальца на любом расстоянии в пределах прямой видимости.

Эти новые инструменты вызывают естественное недоверие, руки тянутся к привычному рабочему пистолету-пулемету HKM5-SD5 (модификация с глушителем). Он надежен, проверен в боях, прост в обращении. Видим негодяя – наводим и нажимаем спуск, держим по мере необходимости. Негодяй почти бесшумно, если не считать треска расщепленного дерева и звона рикошета по металлу, превращается в покойника – весь в красных кляксочках.

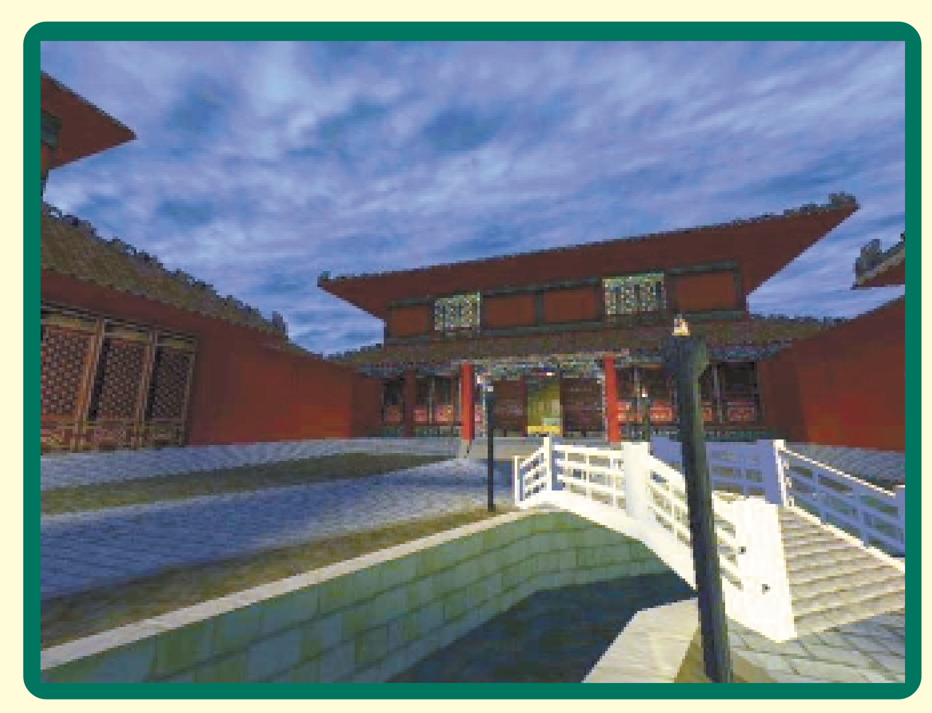
Гибель гражданина

И все идет прекрасно, пока война ведется с полуграмотными сикхами, бурнусы на голове которых представляют собой такую прекрасную мишень для одиночного выстрела, или с полными энтузиазма, но совершенно неорганизованными китайскими боевиками в круглых соломенных шляпах. Но вот в дело вступают парни из ИРА – прекрасно обучены, в бронежилетах, а в руках – те самые последние модели винтовок. Террористы R6 никогда не славились особой сметливостью, они несколько туповаты и исполнительны, как старые сторожевые псы, но дайте им в руки приличное оружие, заставьте занять правильные оборонительные позиции, и характер боя изменится коренным образом. Вместо стремительного бега со стрельбой – настоящие перестрелки, грохочущие очередями схватки, после каждой из которых на очередной лестничной площадке остается лежать один из наших. Гранаты "вопрос не решат", как выражаются "пацаны", потому что надо быть как минимум чемпионом мира по боулингу, чтобы зашвырнуть ее на лестничный пролет вверх. Единственная верная тактика – берем HK G36K, ставим на полуавтомат по три пули. "Пятеро слева – двое справа". Высунулись на долю секунды, три выстрела, и сразу обратно, пока стена позади осыпается от ответной пальбы. "Трое слева – один справа". После некоторой практики должно получиться. Убить противника при такой тактике удается редко, но можно ранить, заставить отступить, оставить позиции. А там они наши – на этой маленькой войне у нас свой военно-полевой суд, свои законы, и сдающи-



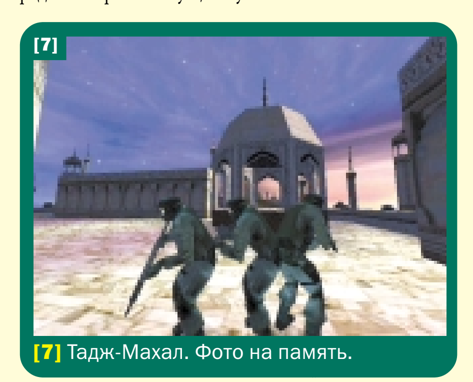


[5] Но они быстро приспособились! **[6]** HK A3G3 в действии.



еся, с задранными за голову руками террористы подлежат отстрелу хотя бы потому, что засоряют карту лишними “активными” точками.

Пятое задание – захваченный Капитолий. Тот самый, многократно виденный и читанный. Размеры и строгая, давящая официальность его помещений немного смущают, как-то неловко расстреливать противника через окошки каталогов в стене книжных полок, тома на которых, быть может, только что из Библиотеки Конгресса... В лабиринтах коридоров Капитолия нужна скорость – террористы превосходят числом, их патрули повсюду, и миссия представляет собой стремительный марш-бросок по трупам всех встречных, на второй этаж, где в большом зале с галереей по кругу держат заложников. А там... Группа “Золото” компактно врывается в зал, и начинается открытый бой на пистолетах-пулеметах, где каждый стреляет в каждого, похожий на уличную разборку соперничающих банд, ради которого и существует Rainbow Six.



[7] Тадж-Махал. Фото на память.

Игры патриотов

Для трусливых политиканов, что прячутся за спинами наших ребят, посылают их на верную смерть, а потом брызжут слюной на командиров за понесенный ущерб, предназначена подлая опция “Full watch”, прокравшаяся в меню планирования. Она для тех, кто неспособен взять ситуацию в свои руки, проявить решительность и уничтожить врага, невзирая ни на что... Мы не участвуем в ходе боя – мы за ним наблюдаем. Наши парни гибнут, а мы в это время корректируем приказы и пытаемся уследить за командирами всех отделений одновременно.

Для тех, кто не выносит игру в команде, использует укороченный HK MP5K-PDW (Personal Defense Weapon) с максимальным рассеиванием и косит половину своих, прежде чем последней пулей ранить террориста, в тренировочных заданиях возник режим “Free Hunt”. Экрана планирования в нем нет вообще, как нет и целей миссии, и напарников. Есть один боец, у него стандартные пистолет и пистолет-пулемет, три гранаты и четыре “вспышки”. Цель одна: убить как можно больше, прежде чем достанут тебя. А достанут непременно – противников в спецназовской форме много, и все они охотятся за одной головой. Знакомо? Да. Именно. Это же точь-в-точь мультиплейер.

Для готовых к трудностям локальной сети предназначены режимы “Assasin”, “Save the Base”, “Terrorist Hunt”. Названия, я полагаю, говорят сами за себя. “Terrorist...” – аналог “Free Hunt” в одиночном режиме тренировки, полезен для разрядки творческого коллектива на отдельном индивидууме (скажем, главном редакторе... нет, лучше все-таки на сетевом администраторе).

Там не стреляют в полицейских

R6 не собирается соревноваться с кем-то в плане графики, но экзотичные, неожиданные объекты окружения лучших миссий Eagle Watch приятно разнообразят ее сухой, без излишеств, протокольный стиль. Ненавязчивый фоновый звук – удары колокола, крики попугаев, тот едва уловимый неопределенный шум в коридорах и залах Капитолия, из-за которого почти чувствуешь запах ковровых дорожек и полировки деревянных поручней. Они убедительны – и это главное. В происходящее веришь, веришь, что все должно происходить именно так, а не иначе, и выполнение этой задачи, которую часто не удается решить операторам-документалистам и репортерам криминальной хроники, но которая иногда поддается гениальным режиссерам и беллетристам, оживляет мир коротких автоматов и черных масок, делает его почти настоящим, своего рода гипсовым слепком, жутковатой посмертной маской реальности. EXE



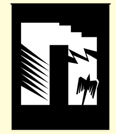


ИГРЫ ОЛИГАРХОВ

TOM CLANCY'S RUTHLESS.COM

Публика, развращенная Rainbow Six, ждала от Тома Клэнси и компании чего-то подобного, но с перламутровыми пуговицами: в киберпанковском антураже а-ля "Джонни Мнемоник" или, на худой конец, Syndicate. Не дождались.

• Андрей Ом •



олучившийся Tom Clancy's Ruthless.com (далее RC) – типичный пример на лицо ужасной, но доброй внутри игры. Игры, страшной до содрогания, но неизмеримо глубокой и серьезной. Здесь, как встарь, работает в основном наше воображение, причем работает на полную мощность.

CabalCo? PharmaCom?

RC – это война мегакорпораций. В наступившем software age миром правит тот, кто владеет рынком. И здесь у нас полностью развязаны руки.

Террористические акты, шантаж, похищение высших должностных лиц конкурентов, штат хакеров, дорогостоящие юристы, личные масс-медиа, постоянная гонка технологий, перекупка офисных зданий, тендеры на право пользования новыми идеями – это только малая часть доступных возможностей. Плюс к этому сложные сделки и договоры о ненападении, затрагивающие интересы сразу полудюжины корпораций, которые, впрочем, совсем не обязательно выполнять. Хотя, если о нечестной игре узнает вражеская пресса, последствия для нашего предприятия будут самыми печальными.

Газетные заголовки в конце каждого хода (да, игра классически-пошаговая, но об этом ниже) сопровождаются тревожной музыкой и несут массу информации о только что содеянных нами пакостях. Только оттуда мы узнаем, что, скажем, некая Hacker Nation безнаказанно распространяет наши драгоценные программы, а Исполнитель конкурирующей компании был найден убитым ("Ах, бедняжка, что же это с ним случилось?" – злобно улыбаемся мы). Там же содержатся отчеты о доли рынка каждой из компаний. Расслабляться нельзя – вчера ты Березовский, а сегодня твою империю рвут на части многочисленные конкуренты.

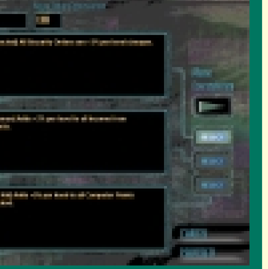
Разумеется, собственную корпорацию можно и нужно переименовать в соответствии со своими представлениями о прекрасном (по умолчанию доступна, кстати, компания EXE, правда-правда), а также выбрать, так сказать, фирменный стиль. Последнее, впрочем, несущественно – все варианты одинаково невразумительны и мутно нарисованы.

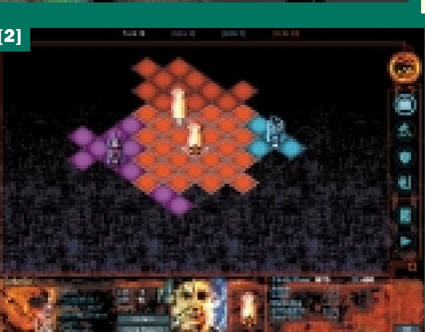
В нашем распоряжении кампания, цель которой, ясное дело, сожрать всех конкурентов и удержать за собой определенную долю рынка, и сценарии – любопытные, между прочим. Есть, например, такой: в содружестве с тремя другими компаниями сокрушить монополию супергиганта EvilSoft (очевидно, толстый намек). Интересно, что когда гигант повержен, недавние союзники начинают грызться между собой, и один из них непременно становится новым монополистом и олигархом. Я же говорю: увлекательно.

В процессе

Всю работу делают за нас Исполнители, главного из которых тоже можно выбрать вначале. Вот это уже задача не из легких – каждая из этих личностей (а их очень много) обладает своей профессией и специализацией, что может принести нам некоторые бонусы. Для законченных эстетов есть еще возможность выбрать физиономию, которая будет маячить перед нами в течение всей игры. Там имеются и эльфообразные девочки, и бородатые сивые мужики – кому что нравится.

В течение одного хода главный Executive может контролировать два любых самых разных задания – от создания product'а до удавления коллеги-конкурента; менее высокопоставленные Исполнители успевают сделать только одно дело. Чем боль-

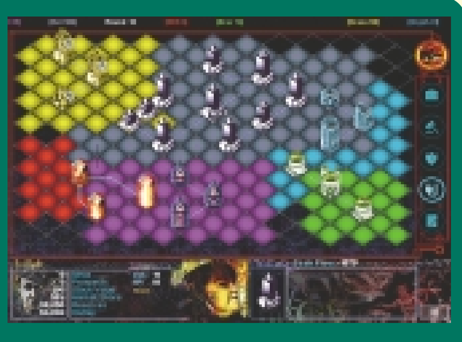
[1]


[2]




[1] Выбираем подельника... То есть Исполнителя.
[2] Красные клеточки и домики — это мы.





[3] Врагов больше нет. Мы — олигархи и монополисты.

ше в нашем штате работает народу, тем, следовательно, больше можно успеть за один ход.

Первые пара-тройка конкурирующих организаций быстренько становятся нашей добычей, их Исполнители, соответственно, тоже теперь служат новому боссу. Их обязанностью должно стать перманентное производство и распределение product'a, а также разработка идей в R&D. Главный Executive в это время под нашим чутким руководством занимается более интересными вещами — актами вандализма, подкупом, похищением, очернением в прессе или физическим уничтожением оппонентов (то, что у нас называется Security — настоящие монстры, просто Ирландская Республиканская Армия какая-то), заражением чужих компьютерных сетей, строительством новых зданий или перемещением старых. Как только мы наберем политический вес, слабые корпорации начнут приползать к нам на брюхе с предложениями различных пактов о ненападении. Поступать с ними можно по-разному, но самым правильным ответом будет "Never!!!". В том случае, если мы сильнее, конечно.

Словом, о том, чем можно заниматься в игре, можно рассказывать не на одной странице. Но...

Душераздирающее зрелище

Игра, несмотря на светлое имя дедушки Клэнси в заголовке, явно малобюджетная. Настолько мало-, что почти совсем не-. По-человечески говоря, играть в удовольствие положительно невозможно. Анимации почти никакой, игровое поле абстрактно до неприличия, кажется, что цветов там никак не больше 16 (хотя на самом деле их многие тысячи). По дизайну это бесчинство живо напоминает настольную игру типа "Менеджер", только еще примитивнее. Представления художников из Red Storm об эстетике киберпанка явно навеяны дешевыми комиксами, хотя газетные передовицы оформлены очень даже ничего — с картинок на нас смотрят акулы капитализма, небоскребы, рукопожатия бизнесменов и тому подобное. Музыка почти напрочь отсутствует, шипяще-щелкающие, как полагается, звучки можно пересчитать по пальцам. Словом, кошмар. Некоторые, впрочем, могут называть это минимализмом. Есть такая художественная концепция.

Все это существует в единственно приемлемом для экономических "симов" походовом режиме, никакого времени не существует, и занимает ли наш ход два часа или полгода, можно только догадываться.

Tutorial здесь тоже оригинальный. Вместо того чтобы по-человечески все объяснять, он включает демонстрационный экран и (внимание!) просит открыть мануал на странице такой-то. Сюрприз.

RC — идейный наследник X-COM 3, Chaos Overlords, WH40K: Final Liberation и им подобных игр, в которые очень хочется играть, но их авторы этому явно противятся. Одной фантазии игрока здесь недостаточно. Ведь какая могла получиться конфетка, если бы к этакой глубине еще и трехмерный "движок" хотя бы от трехлетней давности Syndicate Wars, или, может быть, приличные ролики, или, на худой конец, нормальных художников. Не говоря уж о возможности тактических битв в стиле того же "Синдиката"... Но нет. Не судьба.

А замысел, повторимся, превосходный. EXE



КВЕСТЫ

ПОЛНЫЙ ГОРНОСТАЙ



“Квесты”, кока-кола и немного презервативов

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

НАТАЛИИ ДУБРОВСКОЙ

В печальные, несвободные оруэлловские тридцатые, сороковые, пятидесятые в нашей стране чрезвычайных высот достигло весьма плебейское (по высоким понятиям) искусство перевода. Пастернак, “загрызший” Гете и Шекспира, Ахматова, внезапно воспылавшая любовью к корейской поэзии в подстрочниках, и толпы талантливейших людей, жадно перемалывающие творения акынов Дагестана, — да это ж золотой век длиной в советскую власть!
А все почему? Высокая поэзия гениев больше не кормила и, более того, грозила неприятностями, и пошли они из своих райских садов на вылазку — полоть смежные огороды.





Подсказки ждут вас повсюду. Веб-страница Cherry Coke® (www.cherrycoke.com/alanna/), страница Стэндлейкского университета, игровые форумы и журналы и, прежде всего, бутылки с напитком Cherry Coke® – везде вы сможете найти бесценные советы, которые помогут вам в раскрытии Тайны.

BlobJob – первая игра, посвященная вопросам бытовой безопасности. Ее цель – обучить юношество правильному поведению при столкновении с наркотиками, насилием, сексом, несчастными случаями при пожарах и дорожно-транспортных происшествиях. Игра разработана финскими фирмами IntelliGame и Sarajarvi & Hellen и финансируется страховой компанией SAMPO (см. www.shoy.fi/blobjob/).

И пошел я в люди...

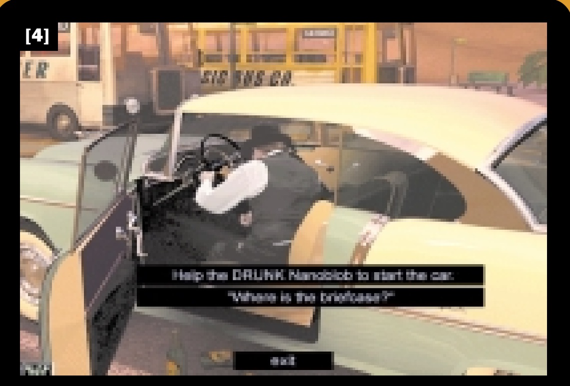
“При чем здесь Пастернак и Дагестан, не говоря уж о черри-коке?” – спросите вы, и я вам отвечу: однажды Пастернак и переводы с подстрочника пересеклись примерно так же, как ныне пересеклись высокое искусство квеста и компания “Кока-кола”.

Жанр наш, как известно, в затяжном кризисе. Ну не хотят опопсевшие геймеры играть в квесты – что с них, серых возьмешь! А квесты, как известно, денег стоят, и делать их “для души” теперь никому не по карману. Пятнадцать обрадованных эстетов не оправдают потраченных зеленых миллионов (и даже – сотен тысяч), особенно в глазах разъяренного паблишера, в наше неспокойное время поставившего по глупости на темную адвенчурную лошадку. Обещаю: больше он такой ошибки не совершит. Так что большие квестовые проекты вымирают, как киты: последний, Gabriel Knight 3, еще бьет хвостом на суше, но будь он даже стопроцентным шедевром ситуация на рынке с его выходом вряд ли изменится.

И вот тут несчастные, побитые ногами и мордой-об-стол квесты вспомнили о своем главном достоинстве: литературности. О том, что в мире оцифрованных игрушек свойственный им метод выражения наиболее традиционен, неоскорбителен и доступен широкой публике. И, не имея шанса заработать на жизнь играя в себя, квесты принялись увлеченно играть во всякую дрянь: обучающие и мультимедийные программы и даже в обычную, пошлую рекламу в стиле “чем больше пьешь – тем ближе к “мерседесу”.

Низвержение в педагогику

Уклон этот проявлялся медленно, но неумолимо: сначала квест оставался квестом, иногда – очень неплохим, но подозрительно информативным в научном плане и слегка навязчивым в



[1] BlobJob: “Помочь ПЬЯНОМУ мутанту завести машину?” Наверное, это и называется “наводящий вопрос”!

том, что касалось “обучающей” части. Квестам вообще свойственно учить игрока пулемету: вспомните симпатичный треп про тамплиеров в Time Gate: Knight’s Chase (Infogrames, .EXE #1’96) или Broken Sword: The Shadow of The Templars (Revolution Software/Virgin, .EXE #10’96), тщательно восстановленный Рим в SPQR: The Empire’s Darkest Hour (Cybersites/GT Interactive, #3’97) или восхитительную модель “Титаника” в Titanic: Adventure Out of Time (CyberFlix/GTE Entertainment, .EXE #1’97).

Однако тон этот постепенно становился все серьезней, а историческая информация – все обильней. Первой ласточкой стала весьма неплохая игрушка Byzantine: The Betrayal (Stormfront Studios/Discovery Channel Multimedia, .EXE #5’98). Приличное видео, напряженный детективный сюжет, симпатичные головоломки – но ощущение, что тебя вежливо ведут по пыльному музею, искренне пытаясь “развлечь”, чтобы знания усваивались проще, меня лично не отпускало на протяжении всей игры. Тогда мне не пришло в голову рассматривать это как тенденцию, а зря. Ведь это была одна из первых игр, созданных с четким осознанием наступившего кризиса, – этим и объяснялся ее странный дидактизм, а вовсе не тем, что публикатором был образовательный Discovery Channel, как я тогда заявила, оптимистично перепутав причину со следствием.

Вполне достойная (хотя и скучноватая) игра Pilgrim: Faith as a Weapon (Arxel Tribe/Infogrames, .EXE #3’98) включала подозрительно объемистую онлайновую энциклопедию: как бы оправдывая факт своего бесполезного в игровом смысле существования образовательной полезностью.

Дальше – больше. На горизонте замаячила фирма Cryo, сделавшая просто суворовский бросок через зыбкие Альпы, разделяющие игру и учебу: игрушка Versailles 1685 (.EXE #2’97) была откровенным обучающим продуктом; вместо того чтобы позвать, как водится, писателя на сценарий, Cryo набрала специалистов по запасникам из Лувра, и они аккуратно обтяпали полный исторических реалий невразумительный сюжет – о геймплее здесь явно подзабыли все участники, хотя на квест это творение еще вполне походило. Следующий опыт Cryo в этом стиле – Egypt 1156 B.C. (.EXE #6’98) – был еще менее играбелен, последний – Forbidden City (.EXE #1’99) – просто непристоен. Тут от игры остались полные рожки да ножки, зато “энциклопедия” разрослась до размеров небывалых, а трехмерные “реконструкции” откровенно пугают своим мертвым наукообразием.

По наклонной плоскости

Должна с прискорбием отметить, что трюк не сработал. Ни один из этих псевдообучающих квестов и псевдоквестовых обучалок не завоевал ощутимой популярности, да и критика прошлась по ним от души – ногами. За скуку и отсутствие цельной игровой концепции прежде всего: технически все эти игрушки держались на уровне очень и очень приличном. Отличная, “авторская”, графика и великолепная музыка “Пилгрима” достойны всяческих похвал; актеры в “Византии” прекрасно вписаны в интерьеры, а город, решенный в “чистом видео” реальный, сегодняшний Стамбул, подан просто блестяще! Cryo сумела создать действительно интересную и красивую систему обзора на 360 градусов – знаменитое Omni 3D, да и с цветом/фактурой у нее всегда все в порядке. Не помогло.

И тогда – свершилось! Не сумев выйти замуж по расчету, бедные сиротки пошли по рукам – причем веселясь и гикая и ничуть от такого падения не комплексуя. Рекламные, учебные и прочие квесточки, вполне укладывающиеся в определение “удачная халтурка”, вдруг полезли как грибы после дождя, – жаль, мы их обычно не обозреваем и много примеров привести не удастся. Ограничусь двумя, самыми яркими.

Безумная компания “Кока-Кола” решила внести свежую струю в древнюю и очень любимую ею игру “вырежь Довганя – поедешь в Париж”. Подписав на это дело не менее безумных студентов университета города Стэндлейк и пару явно приличных художников, она учинила бутылочно-онлайновый квест с базой на сайте предприятия Cherry Coke (см. .EXE #9’98). Циничная (и отнюдь не утруждающая себя высокими технологиями) мистообразина с диким интерфейсом и абсолютно невменяемыми задачами имеет одно несомненное достоинство: хинты для ее прохождения напечатаны на бутылках, и, выпив их все и отчитавшись перед компанией, ты, разумеется, получишь своего честно заработанного Довганя. При желании – в денежном эквиваленте.

Тут уж не важно, что люди явно видели игрушки преимущественно в кино и ухитрились довольно грубо совместить вещи идеально несовместимые: стопроцентно мультимедийный и трагически серьезный Myst с веселым и очень описательным подходом первых “Зорков” (представьте себе Myst, где вы щелкаете на деревце и в ответ получаете радостное “Nice tree! Isn’t it?”). Зато люди искренне веселились и особо себя не утруждали: им ведь платят не за игру! Им платят за то, чтобы хинты были позаумнее и умещались на этикетке.

Я остановилась на этом феномене так подробно только потому, что Alanna, игра от фирмы “Вишневая Кока”, очень точно отображает взгляд доброжелательного дилетанта на квесты в целом. И главное их качество в его глазах – скука. Что, во-первых, неправда, а во-вторых, очень печально и наводит на новые мысли о судьбе нашего многострадального жанра.

Квесты спасают жизнь

Второй образец “нового квестостроения” куда интереснее. Страховая компания заказала компьютерной фирме специальное пособие – для обучения потенциальных клиентов основным приемам правильного обращения с огнем, химикатами, женщинами легкого поведения и личным транспортом – а значит, сократить травматизм и смертность, избавив эту самую страховую компанию от лишних выплат.

И фирма эта, IntelliGame из Финляндии, с задачей блестяще справилась: создала вполне симпатичную игрушку BlobJob, с забавным сюжетом и очень милой графикой, в принципе лишенную того, что называют “геймплеем”, но вполне играбельную и абсолютно утилитарную: надо найти и принести в лабораторию пять пропавших чемоданчиков с очередной генетической гадостью, строжайше соблюдая при этом правила бытовой безопасности. У пьяного водителя надо отнять ключи, похотливому коллеге – предложить презерватив, отравленного напоить молоком, а службу спасения вызывать, только выяснив название улицы, где ты находишься и запомнив ее телефон (“112”, если вы не знали).

Самая увлекательная задача в игре – пятиэтапное (!) укладывание сбитого машиной велосипедиста в медицински правильную позу. Начиная с “ослабить галстук” и заканчивая “подложить левую руку пострадавшего под его левую щеку” (после того как вы его грамотно перевернули на бочок).

При этом игра сделана очень красиво (хотя и не дорого и с полным пренебрежением к таким мелочам, как удобный интерфейс или желание клиента видеть игрушку развернутой на весь экран, не переключая разрешение вручную) и с явным удовольствием. Видео красиво вписано в обработанные в Photoshop крошечные интерьеры (да-да! BlobJob – настоящий квест с использованием видео!) – и “актеры” скоморошничают от души, особенно когда дело доходит до изображения опасных для жизни телесных повреждений. Незатейливые, но вполне “честные” классические задачки на применение инвентаря и сбор “улик”, четкий сюжет, без провалов и сбоев – все мило, весело, ненавязчиво и почти “по-настоящему”. Хотя и не всерьез. А ведь с такими профессиональными возможностями люди могли такую игрушку смастерить!..

Но – не всерьез. Потом они поднакопят деньжат, найдут паблишера – и сделают стратегию или шутер. Потому что настоящие игры для страховых компаний не делают. Делают “квесточки”. Дошел до нас, кстати, слух, что незадолго до кризиса Министерство обороны заказало некоей сомнительной компании игру, рекламирующую призыв в армию, – разумеется, “квест”.

Неужели это – и есть будущее нашего жанра?!

Скажите мне, что нет! EXE



[2] BlobJob: Жертва несчастного случая. Посмотрите, как лежит — сейчас будем его укладывать правильно.



БИВИС ДЕЛАЕТ ЭТО

BEAVIS AND BUTT-HEAD DO U

• Наталия Дубровская •

Лично меня, как человека глубоко интеллигентного и склонного ценить достижения мировой культуры по достоинству, не может не радовать тот факт, что все чаще и чаще в наш игровой мир, грубый и пустынный, проникают произведения, уже ставшие классикой в других видах искусства и заслужившие вечную любовь публики и почитание профессионалов. Оперы Вагнера и римская скульптура, романы Герберта Уэллса и китайский фольклор — все это, прекрасное и нетленное, хоть раз да посетило игровую реальность, поднимая культурный уровень среднего геймера на весьма ощутимую высоту.

Игрушки эти, конечно, были по большей части весьма и весьма посредственными, зато уровень удельного образования в нашей вульгарной и лишенной четких нравственных и эстетических ориентиров среде (да и какие могут быть ориентиры у людей, начинавших свою карьеру с массовых убийств в разрешении 320x200!), по подсчетам специалистов, с каждой попыткой возрастал минимум на два пункта.

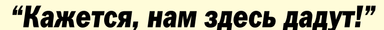
Тем более приятно отметить, что эта славная традиция не прекратилась, несмотря на непрерывную полосу неудач и провалов (не будем указывать пальцем), что есть еще люди и фирмы, готовые отрывать от себя и нести в массы. В частности – MTV Interactive и GT (тоже Interactive). А именно: эти немаленькие и познавшие толк в хитах, но очень ленивые конторы наконец-то выпустили долгожданную игрушку Beavis and Butt-Head Do U, новый квест на классическую тему “Жили-были два придурка” (рецензию на предыдущий квест о похождениях великолепной парочки, Beavis and Butt-Head in Virtual Stupidity, см. в “Магазине игрушек” #4’96).

К чести разработчиков: игра ни на йоту не отступает от духа и буквы великого телевизионного оригинала и полностью сохраняет специфику менталитета и уникальную систему ценностей, присущие нашим любимцам (и способные вызвать рвотный рефлекс даже у глухонемого бегемота, между нами говоря).



[1] Этот день может оказаться очень важным для вашей будущей ориентации... Хе-хе! Он сказал: “ориентации”!

С той только разницей, что теперь Бивис с Баттхедом вполне интерактивны, и демонстрировать эту специфику и эту систему на этот раз придется нам с вами – иначе не сыграешь, и на вечеринку не попадешь. Так что вашим девизом на ближайшие пару дней (если вы хоть чуточку квестер и твердо решили сыграть “в Бивиса” по-настоящему) станет фраза:



“Кажется, нам здесь дадут!”

Нетленный образ Бивиса-и-Баттхеда, как ни странно, вполне укладывается в схему любого “долгоиграющего” супергероя, будь то Шерлок Холмс, Флиппер или доктор Куин – женщина-врач. B&B психологически постоянны, активно (и удручающе однообразно) реагируют на изменения окружающей среды, практически не меняют социального статуса и имеют массу мелких милых привычек, что делает их совсем живыми и очень близкими зрителю (на чем играл Шерлок Холмс? А куда заглядывает Бивис, когда... Ладно, вы меня поняли).

Но это не главное. Главное – то, что все эти герои, от Зорро до Электроника, имеют некую бесконечно удаленную и прекрасную цель, к которой они рвутся с бешеным энтузиазмом денно и нощно, несмотря на абсолютную ее неосуществимость. Скажем, стать человеком. Или вылечить всех индейцев. Или поймать Фантомаса. Или профессора Мориарти. Или найти, в конце-то концов, телку, которая тебе ДАСТ!

Надо отметить, что последняя цель (а именно тот самый недостижимый идеал наших истомившихся бедолаг) является наиболее жизненной и реалистичной. Правда, им все равно не светит: ибо только они эту самую телку найдут, как кино сразу и кончается! И игра тоже. Только в кино это будет называться словом ОБЛОМ, а в игре – ПОБЕДА!

Именно этот вопль – ПОБЕДА! – предстоит вам издать, когда Бивис с Баттхедом прорвутся на студенческую вечеринку в местном колледже. Туда, где много телок, пива и... Не важно, потому что больше ничего ни Бивису, ни его более продвинутому дружку и не нужно. Даже телевизора – какой, к черту, телевизор на вечеринке!

Но сколько вам предстоит для этого сделать! Пройти целую игру в красивом стиле “адвенчура”, не слишком сложную, но достаточно бредовую.

B&B в своей среде

По жанру, Beavis and Butt-Head Do U, как нетрудно догадаться, обычный двухмерный мультяшный квест. К счастью, делали его те же люди, что и сам





[2] С животными надо добром! Тогда и они подарят тебе что-нибудь стоящее!
[3] Ты что сотворил, козлодой?!

мультик, и отнюдь не левой ногой – так что любому, кого "эти козлы конкретно прикалывают", обеспечено море удовольствия, хотя бы из-за классных текстов и настоящей, вполне серьезной и качественной анимации. Зато звук подкачал: музыки практически нет, фонового звука (вот ужас!) – тоже. Все функционально и лапидарно, как в самом мультике – стиль сохранен, но игра пострадала. В мультике Бивис с Баттхедом без дела не бывают – а в игре возвраты/повторы/простои неизбежны, и эта тишина немного тяготит.

Зато, как уже сказано – стиль! Он, тот самый! Чистый, яркий, незамутненный, как взгляд Бивиса в экран!

Бык, которого Бивис пытается подоить, юбка, которую Баттхед хочет постирать, сопли, какашки, настоящее сердце на трехзубых вилах, учитель Вендриссен, побирающийся на площади, гремучая змея, вцепившаяся Бивису в нос... Все это будет, от души и со вкусом. И, более того, на совершенно новой территории: в колледже. В настоящем колледже для умных, куда хайлендская средняя школа в один прекрасный день отправилась на экскурсию. Бивис с Баттхедом не могли такого пропустить: колледж – это не просто место, где много классных телок; колледж – это место, где они всем дают!

Уяснив этот факт (то есть, собрав, по обыкновению, из смутных образов, недодуманных мыслишек и местами усвоенных слов яркую, непристойную и весьма завлекательную картину), наши друзья становятся неудержимы. Получить подписи восьми преподавателей, выполнив все предложенные задания? Пожалуйста! Отработать в кафетерии за десятерых? Да ради бога! Полетать на посылках? Мухой! Лишь бы попасть на вечеринку, где – что? НАМ ДАДУТ!

Да и там ни фига не дадут, как вы догадались. Липа это, а не вечеринка – для усердных дурачков, честно обегавших кампус с высунутым языком, чтобы заслужить "сертификат" со звездочкой. Ни пива, ни девочек – крюшон и джаз, пресные забавы для дебилов с IQ выше единицы. Бег в колесе продолжается: теперь придется надрываться, прорываясь на "настоящую" студенческую вечеринку, где и пива, и телок – край непочатый, что правда, то правда. Вступить в студенческое братство – это вам не экзамены сдать между прочим. Как насчет того, чтобы спереть застекленный диплом со стены в кабинете декана? А распатронить статую на главной площади?

Но и с этим они справятся (конечно, справятся – я в вас верю!). И вот тогда! Тогда им... Гм... Не буду забегать вперед, скажу только, что последней фразой игры будет "Hey, Beavis! My chick was YOU!"



[4] Hey! This music SUCKS!

Don't try to be smart, Beavis!

Если рассматривать Beavis and Butt-Head Do U не как "Бивиса и Баттхеда", а как обычный квест, то придется отметить, что игра эта весьма заурядна и старомодна. Ряд четко (заранее!) определенных задач, решаемых методом последовательного применения и сбора инвентаря с редкими вкраплениями простенькой аркады, ничего больше. Минимум активных точек на экране, минималистский интерфейс. Метод перебора, мягко говоря, работает, часть весьма незатейливых задач решается простым повтором, часть – "на реакцию". Если бы, щелкая все эти "классические" задачи, нам не приходилось следовать за причудливыми изгибами психики двух несчастных недоумков и выслушивать все, что говорят они и что говорят им, цена игре была бы копейка, да и то в базарный день. Но... Методы, конечно, стандартны – но сам подход весьма... э-э-э... оригинален. Бивисовый такой подход. Баттхедный.

Никак не украсть банку для чаевых из кафешки? Вопрос для тех, кто понимает: что бывает с Бивисом, если в его организм попадает хоть что-нибудь, стимулирующее нервную деятельность? Стаканчик кофе болезному, и бессмертное шоу "Я великий Кукурузо, мне нужна бумага!" работает на нас. Пока несчастная девушка вертится, умоляя его прекратить вопли, можно все столики утащить, не то что какую-то банку.

Мелочи найти не можем? Даванем народу на слезу! Вон, його-педагог Вендриссен тихо музицирует на площади – пусть ему деньги кидают! Не хотят? Слепому кинут! Осталось сделать его таковым – хоть на вид, хоть на время.

Натюрморт. Как сдать натюрморт, если Бивис орет в голос, что ему карандаш брать противно? Да

голую бабу найти, господи, неужели так трудно догадаться! Ту уж он вцепится в мольберт мертвой хваткой и такой натюрморт отпишет – любо-дорого посмотреть!

А как насчет прицельной стрельбы мячами для гольфа в тренера (с использованием газонокосилки) и бумажными голубями – в декана? Плюс работа на радио, игра на музыкальных инструментах (восстановлению не подлежат) и сбор яиц в курятнике (тоже... с кафельного пола не соберешь). Короче говоря, удивляться придется много и радостно, особенно если вы этих славных мальчуганов уже знаете и умеете с ними поладить. Если же нет...

Не перестану влюбляться в красивое

До сих пор я принимала по умолчанию тот факт, что вы знаете, кто такие Бивис и Баттхед, и представляете, каково остаться с ними наедине. Допуская, что кое-где еще водятся счастливцы, ни разу с ними не столкнувшиеся, поясню: представьте себе прыщавого и сального юношу школьного возраста, со слабым здоровьем, дурной осанкой и плохим желудком, со свойственным его возрасту патологическим и недифференцированным влечением к противоположному полу (утроенным в силу отсутствия каких бы то ни было сопутствующих интересов), с интеллектом ноль, пребывающего в постоянном пассивном конфликте с обществом (то есть склонного стянуть что плохо лежит и нагадить, где не поймают). Словарный запас его ограничен двумя десятками слов (причем RULE и SUCKS играют в нем не последнюю роль), и он постоянно испытывает проблемы в общении (не оттого, что застенчив, а оттого, что вечно хамит и подворовывает). Прибавьте к этому тот удручающий факт, что ЕМУ ТАК ДО СИХ ПОР НИКТО И НЕ ДАЛ и мозги его постоянно близки к закипанию.



[6] Работа в библиотеке: кто сказал, что это скучно?

Представили? Вот такие они и есть, наши герои. К сожалению, тут даже всепримиряющий термин "отрицательное обаяние" не подходит. Нет в них никакого обаяния, их даже не жалко. Творческий метод создателей мультика (и нашей игрушки) проще всего назвать "вивисекцией" – чистый садизм, месть всему человечеству за то, что мы тоже, увы, были молоды и учились в школе. Так что семь раз отрежь, прежде чем предаваться этой забаве. Безобразные характеры обоих героев выписаны любовно и тщательно, с медицинской точностью и психологической достоверностью. Они бесспорно и безнадежно реалистичны – при том, что сам факт их существования является оскорблением всему человечеству.

Признавая все эти факты, отмечу: я лично от Бивиса и Баттхеда в восторге! И не я одна. Возможно, подкупает именно тот факт, что их существование наконец-то признали во всей его жалкой примитивности. До сих пор мировая культура их либо жалела, либо боялась, либо искала второй план и скрытую угрозу – в любом случае усложняя и наполняя смыслом их вполне состоявшиеся ничтожные жизни. Смириться с тем, что в подавляющем большинстве бивисы просто живут себе среди нас и в ус не дуют (и при хорошем стечении обстоятельств постепенно адаптируются к социальной среде, и не в худшем качестве), а вовсе не кончают с собой без видимых причин, не превращаются в принцев, не идут в наемные убийцы и не душат девушек в лесопарках, став маньяками, трудно. Хочется, чтобы они хоть чуточку стоили тех нервов, которые мы на них всю жизнь тратим, были значительны и непонятны.



[5] Бивис рисует вазу с фруктами.

Зато это правда. И так, пожалуй, лучше. Страшно представить, как поредело бы человечество, превращайся все бивисы в маньяков, а все баттхеды – в самоубийц и наркоманов.

А так скажешь: "Да пошел ты, Бивис, ну что за урод!" – и делов! И именно так не раз и не два будут говорить герои (и особенно героини) нашей игрушки. И вам придется идти в указанном направлении и придумывать что-то новенькое, потому что сегодня Бивис – это вы! Не по телику, а совсем по-настоящему, по-компьютерному.

И это КРУУУТО! RUUUUULE! Потому что, если честно, все мы немного баттхеды, и прекрасно об этом знаем. Тем более приятно убедиться, что не очень и не совсем – все-таки нам не сразу придет в голову рассовывать навоз по карманам или тащить дохлую крысу в магазин меховых изделий на продажу. Что мы в такое можем только играть или смотреть по телевизору. Ну... и все такое. Хе-хе. EXE

BEAVIS AND BUTT-HEAD DO U

РАЗРАБОТЧИК GT Interactive
ИЗДАТЕЛЬ GT Interactive

Это и правда Бивис и Баттхед. Без скидок. Отрада фаната и услада неофита. Для всех остальных — симпатичный двухмерный квесток с отличной анимацией и весьма грубыми шутками.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 100 (рек. P166+), 32 Мбайта RAM, 4x CD-ROM, SVGA (640x480), DirectX 5.0+

СЛОЖНОСТЬ	низкая
ГРАФИКА	★★★★
ЗВУК	★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★
СЮЖЕТ	★★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0

СИМУЛЯТОРЫ

ОБ ОДНОМ НЕЗАКОНЧЕННОМ ПРОЕКТЕ



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

Идеальный симулятор — это когда все в одном?

АНДРЕЯ ЛАМТЮГОВА



В данном случае слово “незаконченный” означает худшую ситуацию из возможных: игра Greyhounds of the Sea не будет закончена уже никогда. Вместе с ней были похоронены и другие проекты фирмы Crusaders Studios, в том числе и сильно ожидавшийся (по крайней мере лично мною) подводный симулятор Akula: Red Hunter. Но это уже другая история...

Рассуждать о том, чем могла стать несостоявшаяся игра, – дело неблагодарное. Хорошо, если вышедший продукт хотя бы на треть соответствует фирменным пресс-релизам (не говоря уже о том, во что вылились хоть как-то исполненные обещания). Если он уже не выйдет – другое дело. Разочаровываться не придется. А вот строить предположения можно сколько угодно – и ничто нас не ограничит.

К вопросу о жанрах

Если посмотреть на список “фичей” Greyhounds of the Sea, то возникает резонный вопрос: да какой же это симулятор? Самая настоящая стратегия. Где же вы, Олег Михайлович?

Это тот самый проклятый вопрос о разделении жанров. Симулятор или аркада? Симулятор или стратегия?

Я могу доказать, что “Фланкер” – это аркада. Если сравнить его, к примеру, с настоящим “Фланкером”. И даже не надо ходить так далеко: Terminal Reality обещает нам авиасим Fly!, в котором “каждая кабина будет копировать свой прототип с точностью до тумблера и все без исключения устройства будут действующими”.

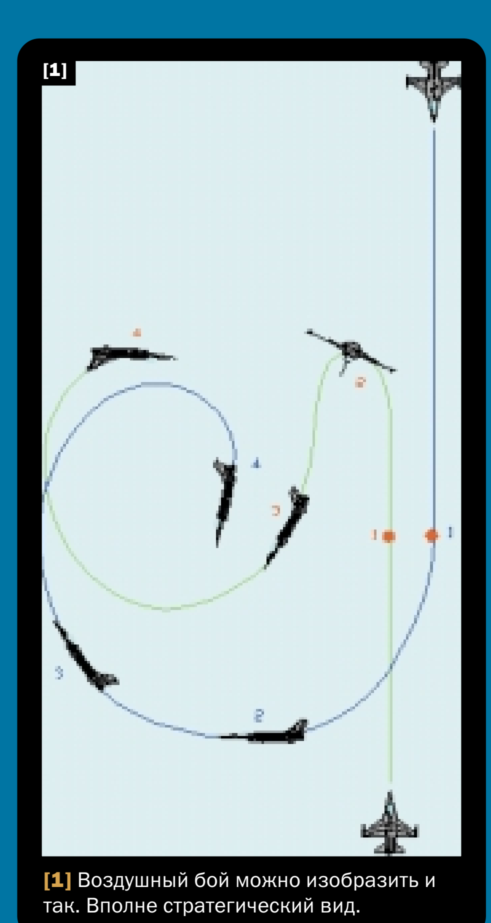
Точно так же можно утверждать, что “Фланкер” – это стратегия. Даже не вспоминая о “генеральских” миссиях. Любой маневренный воздушный бой является стратегией в реальном времени, где присутствует менеджмент таких ресурсов, как скорость и высота – их можно накапливать, расходовать или переводить одно в другое. Обладая достаточно извращенными наклонностями, можно написать вполне правдоподобную походовую стратегию, изображающую ближний воздушный бой.

Если этот пример вас убедил, то будем считать, что GOTS – военно-морской симулятор. По крайней мере именно так утверждали его создатели.

Чистая имитация

И опять о грани между стратегией и... Если речь идет о самолете, то тут все ясно: кабина, приборы, прицел. А тяжелый корабль? Тоже полностью имитировать рабочее место? Какое именно из полутора тысяч? Все по очереди?

Надводные корабли не действуют в одиночку (за редким исключением). Значит, предметом внимания



[1] Воздушный бой можно изобразить и так. Вполне стратегический вид.

становится флагман эскадры. И все происходящее становится стратегией? Еще нет – симулятор не отрицает наличия ведомых.

Хорошо. GOTS обладает трехмерным графическим “движком”, позволяющим, в числе всего прочего подниматься в воздух, погружаться под воду – и, соответственно, брать на себя управление любым из повстречавшихся там дружественных объектов. В общемто нормальная ситуация для “сима”. Fighter Squadron (наряду со многими другими играми) дает аналогичную возможность. Артиллерийский бой, торпедные атаки, воздушные операции – все в нашей власти.

Но это только начало.

Целое и частности

Правильно ли начинать виртуальный воздушный бой так: противник висит у вас на хвосте и через полсекунды откроет огонь? Дополнительный элемент challenge, не спорю. Но кто пустил его на хвост?

Именно поэтому продолжительность GOTS – ни много ни мало двадцать пять лет, с 1898 по 1923 год. За это время необходимо определить то, каким будет военно-морской флот вашей страны (стран две – Великобритания и Германия).

Это гораздо больше, чем простое распределение финансирования и выбор приоритетных направлений (линейные корабли, крейсера, эсминцы, подводные лодки, морская авиация), но также и возможность заниматься разведкой (включая агентурную), осуществлять диверсионные акты, заключать военно-морские договоры. Попросту говоря, GOTS содержит в себе весь спектр тех дел, которые приходится осуществлять при строительстве военно-морских сил. Все это, будучи успешно примененным, может изменить ход истории.

Именно так здесь и реализован принцип: бой начинается со взлета, а не с того момента, когда противник уже на хвосте.

Вопрос: и что, это, по-вашему, тоже симулятор?

Это в двадцать раз более похоже на симулятор, чем скоростное возведение заводов и казарм непосредственно на поле боя. К сожалению, так и осталось неизвестным, как именно в GOTS ведется агентурная разведка; возможно, здесь пересечение наступает уже не со стратегиями...



[3] Примерно так выглядела бы “боевая” часть Greyhounds of the Sea — с поправкой на другую эпоху.

А с чем?

Есть одна вещь (или даже не одна), в равной мере принадлежащая и к симуляторам, и к квестам (речь не идет об огромном количестве игр, в которых боевые миссии перемежаются хитроумными диалогами; это отдельная тема). Это Silent Steel – четыре диска видео, которое действительно снималось на подводной лодке. Весь поход к берегам нестабильной России и спасение корабля из критических ситуаций (вы, как и полагается в симуляторе, исполняете роль командира) осуществляется посредством отдачи команд в меню диалога. Но если это симулятор, то это единственный симулятор, к которому написан солюшен.

[2] А интерфейс упомянутого походового авиасимулятора мог бы выглядеть вот так...

Я, конечно, проконсультировался по данному поводу с госпожой Дубровской и на ее возражение относительно того, что в SS нет инвентаря, тут же ответил: в Myst его тоже не было.

С ролевыми играми еще проще. Правда, тут дело еще не дошло до использования барахла. Но рост опыта NPC, находящихся на различных боевых постах, от миссии к миссии присутствует во всех нормальных симуляторах.

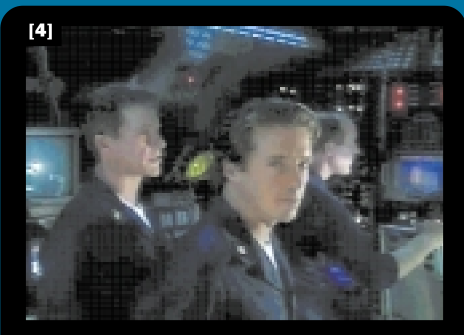
Подводя черту

Конечно, сказать, что каждая игра – в чем-то симулятор – значит, впасть в крайность. Есть вещи, не имеющие ничего общего с имитацией управления реальными машинами. Впрочем, с другой стороны, и не каждый симулятор изображает что-то реальное.

Но (вот он, главный вывод) будет справедливо сказать так: каждый хороший симулятор – это все жанры сразу. Именно поэтому в качестве примера и была выбрана несостоявшая (а потому легко идеализируемая) игра Greyhounds of the Sea.

Можно сделать и еще одно заключение. Причисление игры к какому-либо жанру почти всегда условно.

За примером, иллюстрирующим близость жанров, ходить далеко не надо. В соседнем разделе имеет место быть рецензия на игру Close Combat 3. И Олег Михайлович лично пожелал, чтобы ее автором был... EXE



[4] Silent Steel. Квест по законам симулятора (или наоборот).



Дело охотника на двух зайцев живет и побеждает. История поучительно доказывает, что количество желающих одновременно пить и кофе, и какао с течением времени не уменьшается. Изменяется лишь тип убиваемой дуплетом дичи. Вот, например, компания Codemasters уже давно занимается автомобильными зайчиками. И теперь, решив, что уже накопила достаточно опыта, вышла на охоту сразу за целой стаей.

УТЮГИ НА ТРАССЕ

TOCA 2: TOURING CARS

Разработчик	**Codemasters**
Издатель	**Codemasters**
Официальная дата релиза	**12 марта 1999 г.**
Официальная Интернет-страница	**www.toca2.com**
Объем демо-версии	**19,4 Мбайта** (см. ее на нашем диске)
Системные требования	**Windows 95/98**, **Pentium 166+**, **16 Мбайт RAM** (рек. 32), **3D-ускоритель**
Дополнительная информация	**50 Мбайт на HDD**

• Александр Вершинин •

[redacted]овый продукт Codemasters, получивший почетное название TOCA 2, не только одновременно является аркадой и симулятором (чем публику уже не удивишь), но еще и подминает под себя почти все классы четырехколесных гоночных экипажей. В новой игре вам предстоит кататься и на классических touring cars, и на "недоформуле" от фирмы "Ford и Ко", и даже на таких роскошных суперкарах, как TVR или Jaguar XJ220. Эх, жаль грузовики не удалось засунуть!

Тонка ли кишка

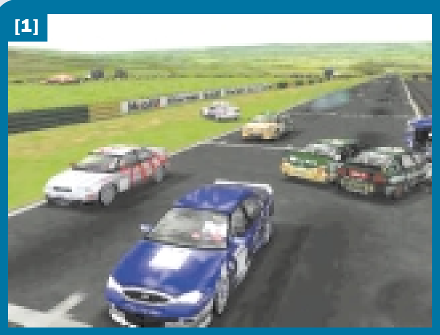
У некоторых дуплет выгорает. Так, первый Moto Racer вполне удачно совмещал совсем разные по характеру и темпераменту мотоциклы. А вот у TOCA 2, кажется, могут возникнуть проблемы.

Демонстрационная версия игры содержит лишь одну трассу и пару средств передвижения: Honda Accord и Formula Ford. В том, что единственные машины, доступные в демо-версии, принадлежат к совершенно разным классам, есть свои плюсы и минусы. С одной стороны, можно убедиться, что их поведение на трассе действительно немного отличается. С другой — вы в принципе не способны понять, есть ли какая-нибудь разница между машинами одной группы. Эту маленькую подробность хотелось бы выяснить — потому как Honda в исполнении Codemasters ведет себя, как настоящий чугунный утюг.

Даже делая обычные серийные автомобили, "Хонда" не теряет характерной черты подчеркнуто спортивного стиля. Экспонат из TOCA 2 ни в коем случае не может претендовать на столь лестную характеристику. Эта переднеприводная машина почему-то обладает четко выраженной физикой "жигуля"-классики, то есть машины с задними ведущими колесами. Вообще, временами кажется, что у болидов Formula Ford и Honda Accord одна и та же физическая модель — чуть усиленная в случае "Формулы" и прибитая у "Хонды".

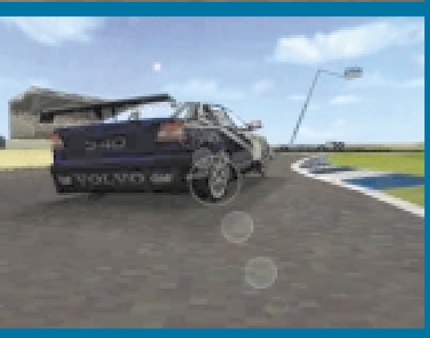
Если на картинг из "Формулы" еще можно спокойно смотреть сзади, то японского монстра наблюдать просто противно. Нулевое ощущение скорости и грация вышедшего на берег гиппопотама — вот как выглядит touring car. Забыть о полученной травме может помочь лишь вид из кабины. Не пугайтесь — у "Хонды" правый руль. А еще сиденье водителя этой машины очень похоже на центрифугу. Когда авто сильно заносит или норовит перевернуть, камера занимает очень странное, повернутое под углом в тридцать или даже сорок пять градусов к линии горизонта положение. Сложно представить, сколько нужно выпить, чтобы в такой позиции вести машину.

Демо-вердикт прост: пока что TOCA 2 выглядит крайне неубедительно. Даже езда на "Запорожце" добавляет в кровь больше адреналина. EXE

[1]


[2]


[3]

[1] Живописные луга недостижимы. Отдохнуть можно только на пыльной травке обочины. [2] Сидящий внутри болванчик смотрится чудовищно. [3] Отснятые во время гонки ролики демонстрируют игру в максимально положительном свете. На самом деле, TOCA 2 гораздо прозаичнее.

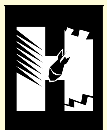


ВСЕ НЕ ТАК

ULTRA FIGHTERS

• Андрей Ламтюгов •

Можно назвать массу очень неплохих симуляторов, главным героем которых является наемник. Да и вне игрового мира идея хороша: дать Клинту Иствуду вместо кольта Су-37 и отправить куда-нибудь на Балканы.
Этими соображениями руководствовались многие. Последний пример — I-Magic, издавшая игру UltraFighters (разработчик — Eagle Interactive). Результат?



Ну что тут можно сказать... Кое-что можно исправить патчами. Кое-что исправлению не поддается в принципе. Заметим сразу: близкое родство UltraFighters и Luftwaffe Commander ощущается почти незамедлительно. Начнем, пожалуй, с сюжета.

Жертвы "Гринписа"

На всякий случай напомню, что за ближайшие пятьсот лет человечество переживет массу катаклизмов. Результат: полный запрет двигателей, в которых хоть что-нибудь горит. И появление на свет боевой техники, приводящейся в действие исключительно электричеством. Здоровенные контейнеры под крыльями – это уже не подвесные баки, а подвесные аккумуляторы. Сами самолеты заметно уступают своим предкам по характеристикам.

В воздушной войне ракеты исчезли как класс. Стрелять нужно из каких-то неясных плазменных пушек. Зато появились воздушные авианосцы... кстати, до жути похожие на обыкновенные, но только висящие в воздухе.

Изменения в политике (опять-таки, если кто забыл). Государств больше нет, есть корпорации. Боевые действия ведутся генетически спроектированными наемниками.

В данном случае речь идет о Соломоновых островах – и только о них. Там открыли какой-то уникальный минерал...

Перекос

Скажу сразу: никогда еще не видел настолько несбалансированной игры. Источник дисбаланса указать легко – абсолютно провальный AI.

Как правило, сильный симуляторный AI отличается от слабого другим временем реакции на изменение обстановки и более эффективными маневрами. Здесь ситуация иная: AI элементарно не умеет водить самолет. Похожие эффекты, кстати, были и в Luftwaffe Commander. Но здесь они достигли своего апогея. Несколько раз убедившись, что у меня не включена опция "неуязвимость", я произвел последнюю проверку: отправился на учебную миссию, взяв в качестве противников пять асов на самых крутых истребителях. Перешел в горизонтальный полет, бросил управление и стал наблюдать за тем, что происходило на хвосте.

Покрышкин бы от этого зрелища разрыдался. Враги элементарно не умели садиться на хвост неманеврирующей цели; когда же на короткое время им это все же удавалось, то девяносто процентов импульсов пролетали мимо.

После этого эксперимента я начал просто игнорировать вражеские машины – разумеется, если речь не шла об их уничтожении.

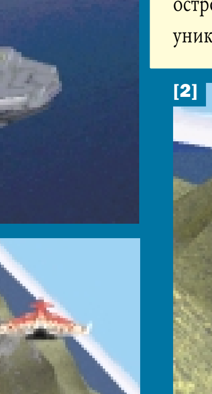
Вероятно, эта накладка стала причиной всех остальных. Уже на пятой миссии я летал на самом крутом истребителе, оснащенном всем мыслимым оружием. Никаких затрат просто не было. Машина не повреждалась, и никогда не возникало необходимости сбрасывать дорогие подвески. Расчетный счет распухал, как на дрожжах. Игра моментально потеряла смысл.

Но это еще можно исправить с помощью патча. Хуже другое.

Скучная судьба "пса войны"

Вряд ли стоит перечислять все игры, в которых присутствовали следующие составляющие: темные личности, цифры гонораров за работу и, наконец, заявление главного героя: "Хорошо. Берусь".

В UltraFighters отсутствует само понятие поиска работы и связанного с этим нелинейного сю-





[1] На самом деле эта штука летает по воздуху.
[2] Транспортные корабли. В этой игре, как и в LC, уничтожение охраняемых объектов не означает провала миссии.

жета. Миссия следует за миссией — разнообразить эту последовательность хоть чем-то абсолютно невозможно. Деньги даются за уничтожение неприятельских самолетов и наземных объектов. Короче, и с этим полная тоска.

Кроме того, все действие игры происходит исключительно на Соломоновых островах. Через несколько миссий растиражированные в большом количестве однотипные сооружения, воздвигнутые на таких же однообразных горках, торчащих из синего моря, существенно усугубляют уже возникшее у геймера депрессивное состояние.

Это серьезно. И это уже не исправишь ничем.

Ультраглава

Что представляет собой само пилотирование? Тут ничего сложного. Основная проблема — энергии хватает ненадолго.

Авионика. Примерно на уровне Wing Commander, вот только ракет нет, дальность действия пушек приблизительно соответствует тому, что было в первую мировую. Бомб, кстати, тоже нет.

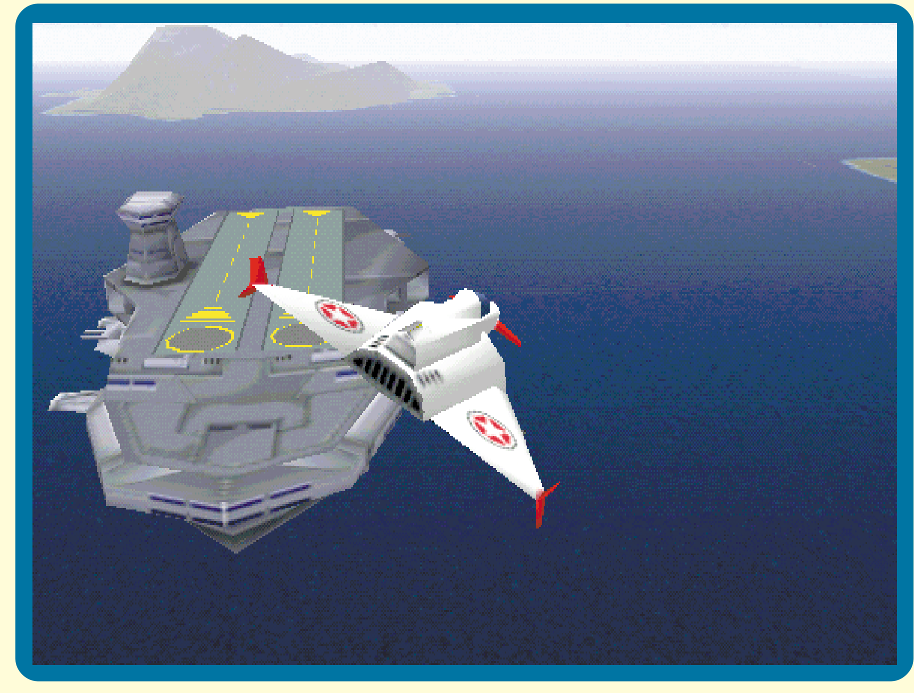
По своему поведению в воздухе истребитель будущего действительно напоминает самолет (что, кстати, и стало главным основанием для занесения игры в разряд симуляторов). У него даже есть закрылки.

Посадка — процесс относительно сложный, но его можно избежать, включив автоматику. Оказавшись вблизи базы или авианосца, эта автоматика просто выводит игру в debriefing.

Бой. Нормальных указателей от Eagle Interactive мы, похоже, не дождемся. Но зато есть радар кругового обзора. Можно также ознакомиться с уровнем повреждений захваченной цели — почти как в упомянутом WC.

Удары по наземным целям исключительно просты. Боезапас встроенного оружия не расходуется, цели весьма велики по размерам, а ваш аппаратик (иногда хочется назвать его пепелацем) даже в пике движется довольно медленно, что позволяет взять точный прицел и выпустить очень длинную очередь. Наземная ПВО работает ничуть не лучше, чем истребители противника.

Есть только одна опция, серьезно влияющая на игру. Это "аркадный бустер". Бустер — это что-то типа форсажа, но он работает ограниченное время от абсолютно независимого источника питания. "Реалистичный" бустер тянет слабенько и пашет недолго. "Аркадный" дает мощнейший рывок, и его работы хватает чуть ли не на весь вылет. Принципиальное значение все это имеет потому, что многие истребители корпорации "Зиндо" — врага то есть — вообще говоря, лучше ваших (хотя летают на них, как уже отмечалось, настоящие "чайники"), поскольку имеют существенное превосходство в скорости, усугубляемое тем, что вам нельзя долго летать на полной тяге — энергии на обратную дорогу не хватит. Установка аркадного бустера уничтожает то, что еще оставалось от играбельности.



Взгляд в будущее

Чисто внешне очень похоже на Luftwaffe Commander. Попросту говоря, средне. Это относится и к объектам, и к земле, и к видеоэффектам. Есть и откровенные провалы — такие, как пламя.

Аудиоэффекты (особенно те, что относятся к стрельбе) явно изготовлялись при помощи первых советских синтезаторов. Плохо. Музыка абсолютно никакая.

Управление тоже так себе. Слишком много всего вынесено на клавиши с регистром. Кое-что можно переопределить, перетащив на джойстик — но количество его кнопок не беспредельно.

Пожалуй, все, что можно сказать.

О пессимизме

Я понял, что являюсь пессимистом: мысли о таком будущем вызывают у меня реактивно-депрессивное состояние. Хорошо, с помощью патча можно сделать так, что играбельность будет отлична от нуля. Но как быть со всем остальным — тоскливой линейной кампанией, однообразным ландшафтом и прочим?

Бывают, конечно, вещи и похуже. В прошлом номере на обзор Top Gun ушли две драгоценные полосы, поскольку эта игра тоже стала событием: она установила нижнюю границу качества симулятора. По крайней мере этот рекорд UltraFighters побить не смогли.

В принципе, этим тоже можно гордиться, но стоит ли?



ЖЕЛЕЗО НЕ СВОИ ВРЕМЕННЫЕ МЫСЛИ





Тема прошлого года

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

НИКОЛАЯ РАДОВСКОГО

Тотальный бзик 1998-го — 3D. Всё, имевшее хотя бы малейшее отношение к "волшебному акрониму", пользовалось пристальным вниманием публики. Эпицентром, безусловно, стала 3D-графика. Складывалось ощущение, что вся индустрия дружно озаботилась проблемами увеличения реалистичности и скорости обработки виртуальных миров. Задача ресурсоемкая, методы ее решения пребывают в младенчестве, посему поле деятельности практически не пахано, а новые претенденты на покорение виртуальных 3D-вершин все записываются и записываются в очередь.



В ходе этих "состязаний" уже не до вопросов "куда, собственно, бежим?" Понятно, что производителям эти домогательства – кость в горле. В результате можно наблюдать несколько занятных явлений. Отмечу некоторые из них.

Массовый 3D-психоз нужно хоть чем-нибудь оправдывать. В самом деле, неудобно же признать целью "банальные игры" (низкий для "серьезных людей" жанр). Туманные намеки на неигровое применение 3D-графики (я не имею в виду CAD/CAM, ибо узок круг их адептов, и страшно далеки их требования от "народного" железа) встречаются сплошь и рядом. Примеры? Стадо материалов типа "Трехмерность в офисе и доме", ни на йоту не проясняющих что с искомой "трехмерностью" (стоит запатентовать этот новояз) делать на работе.

Только не надо рассуждений о VRML (язык описания 3D-страниц в Интернете). Пожалуйста. Байки эти травят уже не первый год, а эффекта кот наплакал. Видимо, к VRML прежде всего не готовы Web-дизайнеры, слабо представляющие, что бы такое повесить во вдруг обломившемся измерении.

3D-грабли

Единственным массовым 3D-приложением до сих пор остаются игры. И вряд ли новый год преподнесет здесь что-нибудь свеженькое. Производители акселераторов уже смирились с этим, перестав ссылаться на мистические "офисные 3D-приложения" и отделываясь обещаниями "непревзойденной скорости" вкупе с "убийственной детальностью". У них в кустах совсем другие грабли...

Известно, что поставщикам железа гораздо удобнее приводить характеристики своей продукции в некоторых условных единицах (во всех смыслах этого потертого сочетания слов). На вопрос "чем хорош ваш новый мегадевайс?" легко находится ответ "Как чем? Он на 10 гамбургских попугаев длиннее". Суть единиц измерения чаще всего скрыта от потребителя. Поэтому отобрать самых удобных пернатых друзей из зоопарка для измерения 3D отнюдь не сложно. Типичный пример подобного лукавства – педалирование полигональной пропускной способности свежих 3D-акселераторов. Прекрасно, когда ускоритель способен съесть три миллиона треугольников в секунду. Проблема лишь в том, что в большинстве случаев даже самые мощные ЦП не способны поставить ему и 10-й части этого числа. В ближайший год производительность ЦП в этой области может увеличиться в 2-4, но никак не в 10 раз.

Ладно, технических занудств на сегодня хватит. Переключимся на обсуждение куда более масштабных вещей.

3D-ралли

У лавинообразного развития индустрии ПК (и, как следствие, 3D-ускорителей) есть много общего с печально известными финансовыми пирамидами (причины объяснены ниже). Здесь тоже в игру втянуты (читай: рискуют) как производители, так и потребители. Первые практически лишены возможности планировать спрос и, следовательно, точно рассчитывать объемы производства. Печальный пример – компания Canopus (производитель знаменитых серий Pure3D и Spectra). Недавно официальные лица компании подтвердили давно циркулирующие в Интернете слухи о временном свертывании работ на потребительском рынке видеоадаптеров (экспорт плат продолжится лишь в направлении Японии). Причина – ошибки в прогнозировании спроса и, стало быть, планировании производства. Продажи серии плат Spectra (2D/3D-ускорители на Riva TNT) шли СЛИШКОМ хорошо. Склады быстро опустели. Казалось бы, все превосходно – Canopus достаточно произвести новую партию – и можно почивать на лаврах. Однако запуск производства требует длительного времени. К моменту появления новых плат цены упадут настолько, что превратят повторный выпуск в убыточную затею.

Подобных примеров масса. Точно такая же история произошла и с Pure3D II – предыдущим продуктом Canopus. Лавинообразное падение цен лишает всякой выгоды любую значительную доработку (тем более модификацию) 3D-ускорителей. Любые изменения требуют времени и денег, а побеждает не качество, а скорость (то бишь тот, кто успевает первым завалить потребителя изделиями на новом чипе). Стоит обратить внимание на этот эффект. Это, увы, не особенность, а закономерность любого бурного развития.

Результат – орды плат-близнецов, отличающихся лишь именами родителей (этот итог – уже специфика видеоадаптеров).

Еще один итог гонки – исчезновение небольших производителей чипов и видеоадаптеров. “Малыши” либо разоряются, либо продаются кому-нибудь покрупнее (вам это ничего не напоминает?). Припоминаете: Tseng, Cirrus Logic, Rendition, Hercules, Orchid, STB? Иных уж нет, а тех долечат...

3D-потребитель

Посмотрим, как гонка отражается на нас, потребителях. Первая реакция на 30-процентную уценку купленной месяц назад платы – обида. Чувство объяснимое, предсказуемое и мало интересное, посему копнем глубже.

Мне как получателю (к сожалению, не всегда успеваю стать “отвечателем”, за что приношу пострадавшим глубочайшие извинения) приличного количества писем с техническими вопросами хорошо заметен значительный рост просвещенности читателей в вопросах 3D-акселерации. Источники его (роста) ясны. Для того чтобы обеспечивать непрерывный (тем более растущий) спрос, производителям необходимо постоянно напоминать о себе и своих новинках. Причем покупатель должен уметь (либо считать себя умеющим) оценивать преимущества новинок и выгоды от их применения, то есть быть в курсе происходящих изменений.

Проблема (проблема ли?) в том, что бурный рост не дает PC уподобиться бытовым приборам. В связи с этим не перестаю удивляться коллегам из “серьезных” изданий, не устающим ныть об элитарности PC и ожидать его, писюка, превращения в обыкновенный бытовой прибор. Помилуйте, ПК не торгуют, как утюгами или стиральными машинами не потому, что ленивые программисты не удосужились прибить хороший интерфейс.

Понимаю, трудно упустить возможность погрозить пальчиком современным программерам, добавив толику слезливых воспоминаний “вот мы в свое время на мэйнфрейме MANIAC писать умели...”

По-моему, суть проблемы не в лени разработчиков, а в самой индустрии. Домашний PC не уподобится пресловутому утюгу до тех пор, пока сохраняются темпы развития возможностей ПК. Иначе говоря, пока требующие бОльших ресурсов новые задачи будут появляться с завидным постоянством, компьютер не избавится от ореола элитарности. Действительно, постоянному развитию нужен постоянный спрос. Объем производства новых PC в разы (если не на порядки) превышает количество новых (то есть ранее не имевших компьютер) покупателей. Куда уходит разница? На замену устаревшей техники, причем устаревшей не физически, но морально (не удовлетворяющей возросшие требования владельца). Понятно, что требования не могут расти без знаний возможностей новых PC. Знания, в свою очередь, появляются только при интересе к предметной области. Круг замкнулся. Бурное развитие пробуждает потребительский интерес, подстегивающий, в свою очередь, дальнейшее развитие.

Индустрия живет за счет собственного роста. Вам это ничего не напоминает? Механизм весьма похож на упомянутые выше финансовые пирамиды. Однако здесь постоянно растущий интерес потребителей-вкладчиков стимулирует не банальная рекламная кампания, а стабильное возникновение новых ресурсоемких задач. Расширение списка возможностей действует на покупателя значительно эффективнее обещаний упрощений и улучшений. Выгоднее набивать продукт новыми функциями, чем доводить до ума старые (вспомните историю с невыгодностью доработки 3D-ускорителей). Главное – иметь в шляпе солидный запас кроликов...

3D-далекое прекрасно?

Отсутствие новых целей приведет к застою и смене стратегии развития. Тогда на первый план выйдут упрощение ПК и наведение глянца на софте. Уже сейчас потребности массовых задач обеспечены мощностью аппаратуры практически полностью. Далее PC будет развиваться исходя не из возможностей увеличения Мегагерц и Мегабайт разработчиками железок, а из желаний Нового и Интересного, выказываемого массовым потребителем софта. Расширенные наборы инструкций ЦП, разработанные исходя из требований специфических приложений (MMX, 3D-Now!, расширения SSE в Penitum III), – лишнее тому подтверждение.

Да, я знаю, что мысль о первичности софта (точнее – решаемых им задач) несколько не соответствует статусу “ведущего железячника”, но ведь и журнал у нас игровой, то есть посвященный программам, верно?.. EXE



Ну а начиналась вся эта 3D-свистопляска чутка пораньше, году этак в 1997-м, в сентябре-месяце, в том числе при самом активном участии ведущего железячника одного видного софтового журнала...

ПИСАТЬ НЕЛЬЗЯ ПЕРЕПИСАТЬ

• Николай Радовский •

Судя по первым результатам опубликованного в прошлом номере опроса, в компьютерах 94,76% наших читателей установлены жесткие диски. Именно для этой "группы риска" и написан сей обзор. Дело в том, что байты на диске и в игре текут неодинаково. Там — minimum install, здесь — disk full. Все относительно...



Сегодня мы взялись за тестирование самых нужных накопителей со сменными носителями. Да, да, именно самых, именно нужных и именно сменных. Кому хватает емкости винчестера (спрашиваю я вас, прислушиваясь к гробовому молчанию зала)? А кто откажется от резервной (назовем ее так) копии любимого CD? Кому не хочется создать собственный аудио-CD и послушать его на музыкальном центре? Ладно, хватит пафосной риторики. Итак, всем все ясно. Лозунг дня: "Оно надо всем".

Утомленным борьбой с навязчивыми воплями "Disk C, D etc full, почистить?" одержимой мегабайтами Windows 98 посвящается...

Давай запишем по одной

Аббревиатурой CD-R (CD-Recordable) обозвана система однократной записи на CD. Информацию на диски CD-R можно записать в несколько заходов (сессий), но нельзя переписать или удалить. Это роднит создателя CD с сапером: оба, в большинстве случаев, ошибаются единожды. Разница лишь в цене ошибки.

Для однократной записи нужны специальные диски ("болванки", или матрицы). Часто их также называют "золотом" — за отражающий слой, сделанный из тончайшей золотой пленки. Перед (если смотреть со стороны рабочей поверхности) отражающим слоем расположен регистрирующий слой, выполненный из темнеющего при нагреве материала. В процессе записи лазерный луч разогревает отдельные участки регистрирующего слоя, делая их непрозрачными. При чтении диска эти участки интерпретируются как питы ("впадины" на обыкновенных CD).

Стоит отметить, что все диски CD-R поставляются с предварительно намеченной дорожкой, поэтому максимальный объем помещаемых на диск данных (количество блоков на диске) жестко ограничен и, строго говоря, зависит от модели диска. Наиболее распространенный объем "болванок" — 650 Мбайт данных, или 74 минуты звучания CD-Audio.

Основные достоинства CD-R — дешевизна и совместимость. Средняя цена 650-мегабайтной "болванки" — $1,5. То есть стоимость хранения данных на CD-R — $2,3 за Гбайт. Это почти в десять (!) раз дешевле минимальной цены гигабайта на винчестере. Ни один из сменных носителей не может сравниться с CD-R в дешевизне.

Накопитель CD-ROM давно стал неотъемлемым компонентом PC. Хотя CD-ROM-драйвы не умеют записывать диски, с чтением CD-R они справляются прекрасно. Кроме того, большинство проигрывателей аудио-CD (CD-DA) также способны читать записанные на драйвах CD-R аудиодиски.

Eraser

Основной недостаток CD-R — однократность записи. Хорошо бы научить CD-R стирать ранее записанные диски и многократно их переписывать. Технология CD-RW предоставляет такую возможность. Естественно, для этого необходимы специальные носители и накопители.

Обыкновенные приводы CD-R не в состоянии записывать/стирать (и, чаще всего, даже просто читать) CD-RW-диски. Приводы CD-RW могут читать и писать как CD-RW, так и CD-R-носители. Дисководы CD-R постепенно вытесняются CD-RW-накопителями, так как их себестоимость примерно равна — при явном функциональном превосходстве перезаписывающих приводов.

Диски CD-RW стоят $7-9, хранят до 650 Мбайт данных и выдерживают более 1000 циклов перезаписи. Естественно, не обошлось без недостатков. Основная проблема CD-RW — неспособность большинства приводов CD-ROM читать перезаписываемые диски. Если в документации к вашему CD-ROM прямо не указано, что он совместим с CD-RW-носителями или соответствует спецификации MultiRead, — он не сможет читать CD-RW. Стандарт MultiRead был специально разработан для гарантий совместимости CD-RW с накопителями CD-ROM и DVD. Соответствующие ему приводы CD-ROM появились, увы, совсем недавно (примерно год назад). Таким образом, CD-RW слабо подходит для распространения данных. Относительная дороговизна дисков делает этот стандарт невыгодным для длительного хранения данных (дешевле записать обычный CD-R). Однако при интенсивной работе с файлами без необходимости долговременного их хранения CD-RW весьма удобен. Кроме того, всегда полезно иметь возможность экспериментировать с записью дисков без риска испортить болванку. Неудавшийся CD-RW легко стереть, а неверно записанный CD-R можно лишь выкинуть.

Как пишут CD

Существуют три метода записи CD. Ниже рассмотрены два "классических" режима записи. Самый младший и, вероятно, самый интересный метод описан в отдельной главке.

Disc At Once (DAO). В этом режиме диск целиком записывается за один сеанс, и после завершения записи новые данные дописать нельзя. Исторически DAO был первым режимом записи CD. Сейчас он может быть полезен лишь в двух случаях. Во-первых, при записи аудио-CD в этом режиме между треками не образуется двухсекундная пауза. Таким образом, DAO позволяет гибко регулировать размер паузы на аудиодисках путем добавления в конец треков тишины нужной длительности. Во-вторых, этот режим иногда необходим для получения точных резервных копий некоторых дисков (например защищенных от копирования дисков с играми). Некоторые новые CD-рекордеры не поддерживают DAO, однако все приводы из данного обзора совместимы с этим режимом.

Track At Once (TAO) — самый распространенный метод записи CD. В этом режиме минимальной единицей записи является трек — непрерывный участок дорожки, длящийся не менее 300 блоков (600 Кбайт данных). Из-за отключения лазера после записи каждого трека между ними (треками) образовываются промежутки, слышимые на аудиодисках как двухсекундные паузы между композициями. На диск можно записать не более 99 треков. Один или несколько треков образуют сессию. При записи данных сессия, как правило, состоит из одного трека.

Перед началом записи в режиме TAO нужно ука-

ПОПРАВКА

В отчет о тестировании мониторов, опубликованный в Game.EXE #12'98, подло проникла беспардонная опечатка, а именно: без сомнения, лучший из протестированных мониторов, обладатель "Нашего выбора" и "Специального приза", несравненный 17-дюймовый Nokia 447 Xpro/a (еще раз и громко: 447 Xpro/a!) ошибочно поименован как Nokia 477 Xpro/a (еще раз, хотя и без удовольствия: 477 Xpro/a...). Увы нам. То есть — просим нас простить. Это не слишком наглая просьба, а?..

зать, оставить ли диск открытым или закрыть его. На открытый диск впоследствии могут быть записаны новые сессии, закрытый диск защищен от записи. Стоит иметь в виду, что из-за усложненной адресации открытые диски читаются медленнее.

Также полезно знать, что накладные расходы на создание первой сессии составляют 22,5 Мбайта. То есть после ее создания свободное место на диске сократится на объем записанных данных + 22,5 Мбайта. Накладные расходы на создание второй и последующих сессий – 13,5 Мбайта. В итоге на диск с 43 сессиями получится записать не более 43 Мбайт данных.

Все плейеры аудио-CD не подозревают о существовании мультисессионных (то есть имеющих более одной сессии) дисков, поэтому читают только первую сессию. Соответственно, все музыкальные треки на аудиодиске должны быть записаны либо в режиме DAO, либо в первой сессии. В противном случае – проигрыватели аудиодисков эти треки не найдут.

Для записи CD необходимо специальное программное обеспечение. Запустив его, нужно указать предназначенные для записи файлы или аудиотреки, выбрать режим создания CD (DAO или TAO) и произвести запись, не забыв предварительно скормить приводу "болванку" или диск CD-RW. Самая распространенная программа создания CD – Adaptec Easy CD Creator. Протестированные нами приводы комплектовались ПО только от Adaptec.

Важно понимать, что процесс записи в режимах DAO и TAO нельзя прерывать. В противном случае "болванка" будет испорчена (диск CD-RW можно стереть, и начать все заново). Поэтому дисковая подсистема должна обеспечивать постоянный поток данных, соответствующий скорости записи CD (1х – 150 Кбайт/с, 2х – 300 Кбайт/с, 4х – 600 Кбайт/с). Для компенсации задержек, неизбежно возникающих при обращениях к винчестеру, каждый CD-рекордер имеет встроенный буфер. Все данные поступают в него, откуда по мере необходимости скармливаются механизму записи. Если буфер пуст, рекордер не может получить новую порцию информации, диск загублен. Чем больше объем буфера, тем дольше рекордер может обходиться без новых данных. Емкость буфера влияет не на скорость записи, а на ее надежность. Большинство 4-скоростных рекордеров имеют одномегабайтный буфер, спасающий диски при отсутствии данных менее двух секунд. Достаточно ли этого для безопасной работы параллельно с записью CD?

Мы попытались выяснить, какая загрузка системы приведет к опустошению буфера. Установив IDE-рекордер HP 8100i в тестовый компьютер (Pentium II 300, 128 Мбайт памяти) и начав 4-скоростную запись CD, мы запускали активно загружающие ЦП и винчестер приложения. Результаты эксперимента поражают. Ни активно шуршащий винчестером ScanDisk, ни выжимающий из компьютера все соки WinStone (тест производительности системы, запускающий офисные приложения), ни лишенный 3D-ускорителя Quake 2 (даже с timedemo мясистых дефматчей) не смутили рекордер. Несмотря на все надругательства, диск был записан полностью. Да, на старых системах со слабыми ЦП и неторопливыми винчестерами запись приходилось производить, закрыв все остальные приложения. Похоже, что эти времена прошли. У современных ЦП всегда найдется время на снабжение рекордера новой порцией данных, а скорость нынешних IDE-винчестеров позволяет вести даже 8-скоростную запись (такие быстрые рекордеры станут доступны весьма нескоро).

Краткий итог. Классические режимы записи CD (DAO и TAO) сохраняют данные значительными порциями. Для копирования файлов на CD приходится накапливать достаточно большой их объем, запускать специальное ПО и прожигать "болванку". Все это не очень удобно. Особенно если учесть возможность перезаписи дисков CD-RW. Мультисессионная запись позволяет записывать новые версии файлов поверх старых или даже "удалять" их, однако "перезаписанные" или "удаленные" файлы все равно остаются на диске, занимая полезное место. Естественно, с CD-R ничего удалить нельзя, но рассмотренные выше методы записи не позволяют частично стереть и CD-RW. Либо вы стираете перезаписываемый диск полностью, либо оставляете все как есть.

Запись пакетами

Хорошо бы иметь возможность записывать CD-R/D-RW точно так же, как обычную дискету. То есть обращаться к накопителю по имени диска напрямую (не из специального софта) и просто копировать на него файлы. TAO не позволяет осуществить подобное просто потому, что запись трека не может быть прервана в произвольный момент времени, а

выделять на каждый файл отдельный трек было бы неразумной тратой ресурсов (диск мог бы хранить не более 99 файлов, и файл занимал бы не менее 600 Кбайт). Поэтому относительно недавно появился принципиально новый метод создания CD – запись пакетами (packet writing). Пакет – минимальная единица записи в этом режиме – может занимать всего несколько килобайт. Так как пакет полностью помещается в буфер рекордера, проблема опустошения буфера исчезает (если он исчерпан – запись приостанавливается до поступления новых данных).

Накладные расходы на запись каждого пакета – 14 Кбайт. Соответственно, если записывать диск 14-килобайтными пакетами, половина его емкости будет потеряна (занята служебными полями). Потери при записи реальных дисков зависят от множества параметров, которые будут обсуждены ниже.

Итак, пакетная запись позволяет писать данные маленькими порциями. Более того, файлы на CD можно копировать, изменять и удалять из любого приложения Windows точно так же, как файлы на обыкновенной дискете. Записывать пакетами можно как CD-R-, так и CD-RW-диски. Предварительно эти диски нужно отформатировать. Разметка CD-R длится не более 30 секунд. Форматирование дисков CD-RW, увы, занимает значительно больше времени – от пятидесяти минут до часа.

С точки зрения пользователя, запись пакетами носителей CD-R и CD-RW выглядит одинаково. Разница лишь в том, что удаление файлов с CD-R не увеличивает объем свободного мечта на диске (не забывайте, что переписать "болванки" невозможно). CD-RW ведет себя подобно любому другому сменному носителю: с диска можно удалить произвольный файл, освобождая место для записи других данных.

Для записи пакетами необходимо специальное ПО. Самая популярная программа пакетной записи – Adaptec DirectCD. Фактически, это драйвер, загружающийся при старте Windows и позволяющий писать CD-R/CD-RW как обыкновенные диски.

Казалось бы, пакетная запись лишает смысла классические методы создания CD (DAO/TAO). Действительно, зачем запускать специальный софт и писать данные огромными порциями, когда можно просто копировать на CD файлы по мере необходимости? Но нет, пришло время ложек с дегтем...

Во-первых, аудио-CD нельзя писать пакетами. Традиционные CD-плейеры попросту незнакомы с этим форматом.

Во-вторых, пакетная запись ощутимо медленнее традиционной. Рекорд пакетной записи CD-R – 382 Кбайта/с – в 1,4 раза уступает минимальной скорости создания CD в режиме TAO на 4-скоростном рекордере. Диски CD-RW пишутся еще медленнее (рекорд – 222 Кбайта/с).

В-третьих, записанные пакетами диски не лишены проблем совместимости. Дело в том, что стандартная файловая система CD-ROM (ISO 9660) плохо приспособлена для модификации и удаления записанных файлов (ISO 9660 разработана для однократно записываемых дисков). Поэтому в пакетной записи использована новая файловая система UDF, а современные ОС с ней, увы, не знакомы.

Adaptec DirectCD умеет добавлять к записанным пакетами CD-R (но не CD-RW) оглавление в формате ISO 9660. Такие диски можно прочесть под Windows 95/98 и Windows NT 4 (с Service Pack 3) на большинстве (но не на всех) приводах CD-ROM. Под DOS и Windows 3.x эти CD-R прочесть нельзя. Для чтения записанных пакетами CD-RW под Windows 95/98 необходим драйвер UDF Reader (естественно, он может быть полезен лишь счастливым обладателям читающих CD-RW приводов CD-ROM). Adaptec UDF Reader для Windows NT пока находится в стадии разработки.

Таким образом, пакетная запись удобна для сохранения на CD небольших порций данных. Особенно этот метод полезен при работе с CD-RW. Если вы хотите создать CD, без проблем читаемый на других PC, воспользуйтесь традиционными режимами записи (DAO/TAO).

SCSI или IDE?

Эта классическая дилемма возникает при выборе практически любого накопителя. Достоинства SCSI – малая загрузка ЦП, универсальность и хорошая расширяемость. Преимущества IDE – дешевизна и простота подключения. Стоит отметить, что IDE-рекордеры постепенно вытесняют SCSI с рынка недорогих приводов. В нашем предыдущем тестировании приводов CD-R (сентябрь 1997 года) участвовали всего два IDE-накопителя, причем оба проявили себя далеко не с лучшей стороны. Тогда были отмечены проблемы с софтом ввиду недостаточной поддержки этого интерфейса производителями ПО записи CD. Все эти неприятности – в прошлом. Две самые популярные программы записи CD (Adaptec Easy CD Creator и CeQuadrat WinOnCD) без проблем работают и со SCSI-, и с IDE-приводами. То же касается софта для пакетной записи.

Да, IDE действительно сильнее загружает ЦП. Однако при мощности современных процессоров этот параметр теряет актуальность. Раньше чрезмерная загрузка слабого ЦП (Pentium 133, например) грозила опустошением буфера рекордера и порчей "болванки". Как демонстрировалось выше, добиться опустошения буфера при мощности современных ЦП – нетривиальная задача. Да, SCSI-рекордеры позволяют нормально играть в Quake 2 во время записи CD. IDE-приводы в этой же ситуации заметно тормозят игру при каждом обращении к рекордеру. Если возможность играть во время записи CD для вас принципиальна – выбирайте SCSI. Большинство пользователей рекордеров вряд ли смогут оценить низкие требования SCSI к ресурсам современных ЦП.

Расширяемость – безусловно слабое место IDE. В систему нельзя установить более четырех устройств с этим интерфейсом. В системах большинства наших читателей установлены IDE-винчестеры. Предположим, вы купите IDE-рекордер. Полезно также иметь отдельный привод CD-ROM для чтения CD (негоже изнашивать дорогостоящий рекордер) и прямого их копирования. В итоге у вас останется всего один свободный разъем IDE. Установка второго винчестера исчерпает возможности апгрейда дисковой подсистемы.

SCSI выглядит в этом свете гораздо привлекательней: к любому хост-адаптеру можно подключить минимум семь устройств. Стоит, однако, учитывать, что ни один из протестированных в этот раз SCSI-рекордеров не комплектовался хост-адаптером. Поэтому контроллер SCSI вам придется покупать самостоятельно.

Как мы тестировали

Все рекордеры устанавливались в систему с материнской платой ASUS P2B, процессором Pentium II 300, 128 Мбайтами памяти, IDE-винчестером Fujitsu MPC3084AT, видеоадаптером Matrox Millennium II PCI 4Mb и монитором ViewSonic PT770.

Перед тестами каждого привода мы устанавливали на винчестер панъевропейскую версию Windows 95 OSR2.1, драйверы видеоадаптера, Inf update patch и ПО записи CD, а также включали для винчестера режим DMA (пункт DMA в опциях накопителя).

Тестируемые IDE-приводы конфигурировались ведущими (master) и подключались ко второму каналу встроенного в материнскую плату контроллера IDE. SCSI-рекордеры подключались к PCI-хост-адаптеру Symbios Logic SYM8750SP.

Далее мы проводили ряд тестов записи/чтения, замеряя время их выполнения.

Во всех тестах записи в режиме TAO использовалось ПО Adaptec Easy CD Creator 3.5b. В тестах записи пакетами мы применяли следующее ПО: Adaptec DirectCD 2.5a (приводы Philips CDD3610, HP 8100i, Sony CRX100E), Adaptec DirectCD 1.01c (приводы TEAC CD-R55S и Panasonic CW-7502-B) и CeQuadrat PacketCD 2.10 (привод Yamaha CRW4416S).

В тесте "запись CD-R" мы измеряли скорость записи 6394 файлов объемом 655819 Кбайт на CD-R-диск Kodak Digital Science в режиме TAO. Учитывалось также время записи оглавления диска (TOC), поэтому измеренная нами скорость ниже номинальных показателей рекордеров (300 Кбайт/с для 2-скоростных приводов и 600 Кбайт/с для 4-скоростных).

В тесте "запись CD-RW" измерялась скорость записи тех же 6394 файлов на поставляемый с приводом CD-RW диск. В тесте "пакетная запись CD-R" измерялась скорость копирования 6381 файла объемом 595439 Кбайт на CD-R-диск BASF. В тесте "пакетная запись CD-RW" измерялась скорость копирования 6177 файлов объемом 520834 Кбайта на поставляемый с приводом CD-RW диск. Тест "CD-ROM Winmark 98" демонстрирует скорость чтения CD-ROM. Он выполняет последовательность обращений к CD, характерных для распространенных приложений Windows. В этом тесте использовался фирменный диск Ziff-Davis WinBench 98. Тест "CD-RW Winmark 98" отражает скорость чтения дисков CD-RW. Результаты получены следующим образом: тесту CD-ROM Winmark 98 подсовывался не фирменный диск, а его точная копия на CD-RW. В тесте CD Audio Extraction мы измеряли время извлечения треков со стандартного аудио-CD (11 треков с общей продолжительностью 55 мин 44 с).

Полученные в предыдущем тесте треки мы записывали на CD-R-диск HP C4403A и прослушивали полученный аудио-CD с целью выявления ошибок извлечения/записи аудиотреков.

В дополнение к перечисленным выше издевательствам мы подсовывали каждому приводу серьезно поцарапанные CD (один "китайский", второй – фирменный) и проверяли умение драйва прочесть потрепанные жизнью диски полностью.

Результаты тестирования



Philips CDD3610

Самый медленный и самый недорогой из протестированных CD-RW-драйвов. CDD3610 комплектуется IDE-шлейфом, диском CD-R, диском CD-RW и довольно подробным руководством на нескольких языках (только, увы, не на русском). Нерасторопность чтения CD и CD-RW, в принципе, можно оправдать. Рекордно медленная запись CD-R иногда тоже не очень страшна. Неприятнее всего нас удивило время, потраченное CDD3610 на закрытие (запись оглавления в формате ISO 9660) CD-R-диска с пакетной записью: привод считывал данные о файлах на диске более получаса! Стоит отметить, что на тестовом диске находилось более шести тысяч файлов. Скорее всего, у CDD3610 есть проблемы с эффективностью кэширования доступа к каталогам с большим количеством файлов. К чести дисковода стоит отнести не просто копирование всех файлов в тесте пакетной записи CD-R, но и восемь с лишним мегабайт свободного места, оставшихся после эксперимента.

Из двух низкокачественных дисков этот привод сумел прочесть только один.

Philips CDD3610	
Тип:	CD-RW
Цена:	$340
Интерфейс:	IDE
Заявленная скорость записи CD-R:	2x
Заявленная скорость записи CD-RW:	2x
Заявленная скорость чтения CD:	6.5x
Объем буфера:	1024 Кбайта
Прилагаемое ПО для записи:	Easy CD Creator 3.01a
Прилагаемое ПО для записи пакетами:	DirectCD 2.0a
Версия прошивки:	3.01

КОМПЛЕКТАЦИЯ ★★★★
ПРОСТОТА УСТАНОВКИ ★★★★
ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★
ИТОГ 3.5

Итог. CDD3610 – медленный, недорогой CD-RW-драйв. Если вы стеснены в средствах, желаете работать с CD-RW и готовы при записи CD-R подождать лишние двадцать минут – обратите внимание на этот привод. Существенных недостатков, кроме скорости, мы не обнаружили.



HP CD-Writer Plus 8100i

К этому приводу CD-RW прилагаются не только шлейф IDE, диски CD-R и CD-RW и солидная инструкция на английском, но и подробное руководство пользователя на русском языке. Стоит отдельно отметить превосходную комплектацию 8100i и внимание к начинающему пользователю. Поставьте диск с ПО CD-Writer Plus 8100i в старый CD-ROM еще до установки самого CD-RW-драйва, и инсталлятор автоматически продиагностирует вашу систему и выдаст рекомендации по настройке и подключению 8100i. Более того, на диске есть видеоклипы с пошаговой демонстрацией всей процедуры установки привода CD-RW. Столь цельного и продуманного софта не было ни у одного из протестированных нами накопителей CD-R/CD-RW. Кроме стандартного ПО записи CD, 8100i комплектуется удобной утилитой резервного копирования HP Simple Trax (достаточно перетащить нужный файл на иконку Simple Trax, и утилита запишет его на CD при первом же сеансе резервного копирования) и утилитой HP Disaster Recovery, служащей для восстановления ОС и данных в случае сбоев винчестера.

Сам привод нас также порадовал. HP CD-Writer Plus 8100i продемонстрировал рекордную скорость чтения CD, записи CD-R и пакетной записи CD-RW. Кроме того, из всех протестированных нами приводов лишь 8100i сумел прочесть оба дефектных (поцарапанных) диска.

Мы отметили два незначительных недостатка этого дисковода.

Во-первых, огорчает относительно долгое время форматирования CD-RW-диска для пакетной записи. Здесь 8100i был последним, отстав от конкурентов на 10 минут. Стоит упомянуть, что этот привод поставляется с расширенной утилитой форматирования дисков CD-RW. Функция HP Fast Format позволяет приступить к записи CD-RW уже через несколько минут после начала форматирования, которое продолжается в фоновом режиме и может быть совмещено с записью данных на уже отформатированную область диска. Естественно, диск нельзя заполнить до окончания форматирования, однако ускорить запись небольшого объема данных на новый диск HP Fast Format, безусловно, может. При тестировании мы использовали стандартное форматирование.

Во-вторых, в режиме записи пакетами мы не смогли записать все данные. После копирования 593,5 Мбайта (суммарный объем тестовых файлов – 595,5 Мбайта) запись была прервана с сообщением о нехватке места на CD. Замечу, что на некоторых других приводах мы получали до 8-ми Мбайт свободного пространства после записи всех данных. Трудно однозначно указать причины подобных различий (подчеркну: все приводы тестировались с последней версией DirectCD, а запись производилась на абсолютно одинаковые "болванки"). Мы не придаем этому недостатку большого значения: потеря 10 Мбайт на диск не принципиальна, а желающим выжать из диска максимум лучше записывать его традиционным путем за одну сессию.

Учтя все плюсы этого комплекта, мы сочли оба недостатка незначительными.

Итог. HP CD-Writer Plus 8100i – отлично укомплектованный набор с превосходными характеристиками. Новички оценят простоту установки 8100i и разнообразие поставляемого с

НАШ ВЫБОР EXE

HP CD-Writer Plus 8100i	
Тип:	CD-RW
Цена:	$400
Интерфейс:	IDE
Заявленная скорость записи CD-R:	4x
Заявленная скорость записи CD-RW:	2x
Заявленная скорость чтения CD:	24x
Объем буфера:	1024 Кбайта
Прилагаемое ПО для записи:	Easy CD Creator 3.01d
Прилагаемое ПО для записи пакетами:	DirectCD 2.5
Версия прошивки:	1.0g

КОМПЛЕКТАЦИЯ ★★★★★
ПРОСТОТА УСТАНОВКИ ★★★★★
ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★★
ИТОГ 5.0

ним ПО, профессионалы отдадут должное скорости комплекта. Словом, CD-Writer Plus 8100i – "Наш выбор".


Sony CRX100E-B

Отметим полное отсутствие в комплекте CRX100E какого-либо ПО для записи CD. В коробке с приводом мы обнаружили лишь краткое руководство пользователя и пустые диски CD-R и CD-RW. Не прилагались даже IDE-шлейф и винты для крепления драйва.

Установка CRX100E прошла без проблем: привод сразу опознали Windows 95, Easy CD Creator и DirectCD.

Этот привод Sony – прямой конкурент HP CD-Writer Plus 8100i. Заявленные характеристики двух дисководов идентичны, поэтому нам было особенно интересно сравнить результаты реальных измерений. В большинстве тестов CRX100E незначительно отставал от 8100i, обогнав конкурента при форматировании и чтении CD-RW. Дефектные диски привод Sony читал хуже дисковода HP: из двух CD полностью прочитан лишь один. В тесте пакетной записи на диск CD-R этот накопитель так же, как и 8100i, смог записать не более 593,5 Мбайта данных.

Итог. Sony CRX100E – добротный CD-RW-привод с интерфейсом IDE. При меньшей цене он, безусловно, был бы прекрасным выбором для стесненных в средствах пользователей. Основная проблема CRX100E – значительно лучше укомплектованный конкурент со сравнимыми характеристиками и ценой.

Sony CRX100E-B	
Тип:	CD-RW
Цена:	$400
Интерфейс:	IDE
Заявленная скорость записи CD-R:	4x
Заявленная скорость записи CD-RW:	2x
Заявленная скорость чтения CD:	24x
Объем буфера:	1024 Кбайта
Прилагаемое ПО для записи:	Нет
Прилагаемое ПО для записи пакетами:	Нет
Версия прошивки:	1.0j

КОМПЛЕКТАЦИЯ ★★★
ПРОСТОТА УСТАНОВКИ ★★★★
ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★★☆
ИТОГ 4.0


Yamaha CRW4416S

Мы брали Yamaha CRW4416S для демонстрации максимальной производительности современных CD-RW-приводов. Увы, нашим намерениям не суждено было сбыться...

Но обо всем по порядку. Кроме самого привода мы обнаружили в эффектной коробке чистые диски CD-R и CD-RW, SCSI- и аудиокабели, а также руководство пользователя. Никакого ПО, как и в случае с Sony CRX100E. Однако, в отличие от дисковода Sony, CRW4416S не работал и с имеющимся у нас софтом. Точнее, последняя версия Easy CD Creator "знает" о новом приводе Yamaha, а DirectCD пребывает в блаженном неведении до сих пор. На американском Web-сайте Yamaha (и только на нем) сообщено, что CRW4416S поддерживает только несуществующая пока версия DirectCD 2.5b (2.5a – последняя доступная с сайта Adaptec версия). Для тестов записи пакетами нам пришлось воспользоваться утилитой CeQuadrat PacketCD 2.10. Вероятно, именно поэтому мы получили столь странные результаты. На пакетную запись диска CD-R у CRW4416S ушло на 10 минут меньше, чем у остальных 4-скоростных приводов. Зато в тесте пакетной записи на CD-RW этот привод был последним (несмотря на то, что лишь он мог записывать CD-RW с 4-кратной скоростью).

Yamaha CRW4416S	
Тип:	CD-RW
Цена:	$465
Интерфейс:	SCSI
Заявленная скорость записи CD-R:	4x
Заявленная скорость записи CD-RW:	4x
Заявленная скорость чтения CD:	16x
Объем буфера:	2048 Кбайт
Прилагаемое ПО для записи:	Нет
Прилагаемое ПО для записи пакетами:	Нет
Версия прошивки:	1.0b

КОМПЛЕКТАЦИЯ ★★★
ПРОСТОТА УСТАНОВКИ ★★★
ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★★
ИТОГ 3.5

Как и ожидалось, CRW4416S не знал себе равных в тесте "стандартной" (то есть в режимах TAO и DAO) записи диска CD-RW. Стоит отметить существенное "но". На четырех скоростях этот привод хотел записывать только поставляемый с ним в комплекте диск CD-RW (Yamaha CRWM74B4X). Все остальные имеющиеся у нас перезаписываемые диски CRW4416S умел писать лишь на двух скоростях. В фирме, предоставившей CRW4416S на тестирование, 4-скоростные CD-RW-матрицы продаются за $8,5. Желающим максимальной скорости записи CD-RW стоит учитывать возможные трудности с дисками.

Привод Yamaha весьма капризно отнесся к царапинам, отказавшись читать оба дефектных диска.

	Philips CDD3610	HP CD-Writer Plus 8100i	Sony CRX100E-B	Yamaha CRW4416S	TEAC CD-R55S	Panasonic CW-7502-B
Запись CD-R (Кбайт/с)	280	555	553	547	551	543
Запись CD-RW (Кбайт/с)	277	279	278	547	N/A	N/A
Пакетная запись CD-R (Кбайт/с)	264	285	281	382	360	145
Пакетная запись CD-RW (Кбайт/с)	201	222	221	200	N/A	N/A
CD-ROM Winmark 98 (Кбайт/с)	389	1070	977	685	821	673
CD-RW Winmark 98 (Кбайт/с)	360	627	710	496	N/A	N/A
CD Audio Extraction (с)	597	432	428	363	295	428

У нас остались смешанные впечатления от этого драйва. Да, Yamaha CRW4416S — самый "навороченный" из всех протестированных нами приводов. Однако давайте задумаемся: чем он реально полезен?

Возможность 4-скоростной записи CD-RW осложняется редкостью подходящих носителей. Кроме того, с нашей точки зрения, самый правильный метод работы с CD-RW — пакетная запись, а именно здесь CRW4416S был последним (отстав даже от недорогого Philips CDD3610) и наиболее проблемным (несовместимость с DirectCD) приводом. Не исключено, что DirectCD 2.5b поможет больше выжать из этого привода. Но строить сейчас на этот счет прогнозы попросту бессмысленно.

Два мегабайта памяти, теоретически, значительно снижают риск опустошения буфера при записи. Однако на достаточно мощных ЦП даже IDE-приводы не подвержены этой проблеме, а впихивать столь дорогой накопитель в устаревший компьютер с младшим Pentium попросту нецелесообразно.

Итог. Мы сочли цену Yamaha CRW4416S завышенной. Если вам жизненно необходима 4-скоростная запись CD-RW и не волнуют трудности с дисками и пакетной записью, альтернативы этому приводу нет. Большинству пользователей мы рекомендуем поискать более подходящие варианты.



TEAC CD-R55S

В большой, красочной коробке кроме самого привода, SCSI- и аудиокабелей, руководства пользователя, двух пустых "болванок" и диска с софтом находился комплект для маркировки CD. Сей нестандартный бонус состоит из восьми наклеек на CD, софта для печати на них и подставки для точного их совмещения с компакт-дисками. Подарок, безусловно, симпатичный. Огорчает лишь мизерное количество наклеек. Впрочем, новые несложно изготовить, имея ножницы и самоклеящуюся бумагу.

Нам понравился неброский, но солидный дизайн CD-R55S. Интересна конструкция подноса для дисков (tray): снаружи он закрыт шторкой, открывающейся при выезде tray.

Результаты тестов TEAC CD-R55S порадовали.



TEAC CD-R55S	
Тип:	CD-R
Цена:	$330
Интерфейс:	SCSI
Заявленная скорость записи CD-R:	4x
Заявленная скорость чтения CD:	12x
Объем буфера:	1024 Кбайта
Прилагаемое ПО для записи:	Easy CD Creator 3.01b
Прилагаемое ПО для записи пакетами:	DirectCD 1.01c

Во всех испытаниях привод демонстрировал средние или высокие результаты. У CD-R55S высока стабильность чтения записанных дисков. Только этот привод сумел с 4-кратной скоростью записать диск без единого нестабильного (по версии утилиты FAST CD-TEST) блока. Не могу сказать, что с чтением других CD-R у нас возникали хотя бы минимальные проблемы, но по одному нестабильному (то есть требующему дополнительного времени на чтение) блоку содержалось на каждом из них.

Единственный замеченный нами минус CD-R55S — еле слышные щелчки, возникающие в начале некоторых межтрековых пауз на записанных в режиме TAO аудиодисках. Недуг этот легко врачуется записью в режиме DAO.

И все было бы совсем идеально, если бы не неумение этого дисковода работать с CD-RW. Если вам нужен надежный и недорогой SCSI-привод CD-R — рекомендуем TEAC CD-R55S.



Panasonic CW-7502-B

В предыдущем (1997 года) тесте этот привод заработал "Наш выбор". Прошедшие полтора года — значительный срок для любого компонента PC. Поэтому утрата лидерства вполне закономерна. Однако за это время привод успел не просто сползти с первого места, но стать самым дешевым и функционально хилым. CW-7502 стал вторым по медлительности в тестах чтения CD. Плохие диски этот привод также не жалует: оба тестовых CD он читать отказался. Однако самым большим провалом CW-7502 стала запись пакетами. Дисководу понадобилось более часа (почти вдвое больше, чем остальным приводам) на пакетную запись CD-R. Другое ПО пакетной записи — PacketCD от CeQuadrat — подвешивало Windows 95 при обнаружении CW-7502 еще на этапе загрузки.

Зная о конфликтах CW-7502 с некоторыми контроллерами на чипах NCR/Symbios Logic (например Diamond FirePort 40), мы сменили SCSI-хост-адаптер, установив Adaptec AHA-1520A. С новым контроллером PacketCD загрузился, опознал привод и позволил отформатировать "болванку", однако полностью записать все файлы отказался (не доходя до 50%, копирование прервалось с требованием снять защиту от записи). Наконец, мы обновили прошивку CW-7502 до версии 4.17 и попытались записать диск с помощью DirectCD (оставив контроллер AHA-1520A). Увы, и это не улучшило результат: копирование всех файлов заняло все тот же час и девять минут. Вывод: CW-7502, увы, плохо подходит для пакетной записи.

Итог. Если необходим максимально дешевый SCSI-рекордер, при этом функции перезаписи и пакетной записи вас не интересуют, — обратите внимание на Panasonic CW-7502-B. При возможности заплатить на $65 больше выбирайте TEAC CD-R55S.

Panasonic CW-7502-B	
Тип:	CD-R
Цена:	$265
Интерфейс:	SCSI
Заявленная скорость записи CD-R:	4x
Заявленная скорость чтения CD:	8x
Объем буфера:	1024 Кбайта
Прилагаемое ПО для записи:	Easy CD Creator 3.5a
Прилагаемое ПО для записи пакетами:	DirectCD 1.01

КОМПЛЕКТАЦИЯ ★★★

ПРОСТОТА УСТАНОВКИ ★★★★

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★

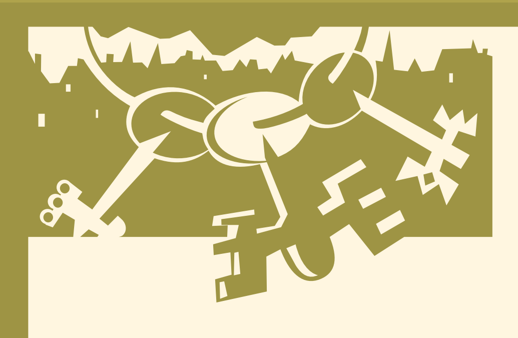
ИТОГ 3.0

Спасибо!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования приводы CD-R/CD-RW:

ВНТ-М (490-0892), **IPLabs** (728-4101), представительство **Hewlett Packard** (797-3500), представительство **Philips** (937-9300).

Благодарим компании **IPLabs** и **"Пирит"** (115-7101) за техническое содействие и помощь в организации тестирования.



Веселые картинки

ЧАСТЬ 1

• Александр Вершинин •

ИЛЛЮСТРИРОВАННОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ Baldur's Gate

Уникальная игра, этот Baldur's Gate. Первая РПГ за очень много лет, которую приятно и интересно проходить по второму разу. Специально для данного солюшена. Ну и, конечно, для себя. Сделать мага высшей пробы, подобрать гармоничную партию, набрать хорошего скарба — для грядущих add-on'ов. Впрок.



Необходимое предисловие

Зачем нужен этот "атлас"? Во-первых, это красиво. Во-вторых, подобный способ изложения информации предельно доходчив и здорово помогает ориентироваться на местности. К примеру, запоминать названия и местонахождение всех гостиниц города Baldur's Gate – а именно там обитает много ключевых NPC – очень утомительно. В-третьих, сложив страницы "атласа" по определенной схеме, кое-что склеив, а что-то подрезав, вы получите новенькую и сверкающую карту Sword Coast в масштабе 1:1000000. На обратной же стороне карты вы обнаружите постер с изображением корреспондента Мотолога в кругу семьи.

"Атлас" поможет выбрать и охотничьи угодья. Каждая область обладает собственной флорой и фауной – к счастью, basilisk и wyvern обитают лишь в особых труднодоступных местах. Вообще, монстры "звереют" по мере удаления от дороги из Baldur's Gate в Nashkel. Чем дальше в лес, тем больнее. Разумеется, продвижение по главам также увеличивает риск встретить особо неприятную компанию.

В первой части солюшена (то есть в этом УЧУ-номере) мы рассмотрим области южнее Candlekeep. Продолжение охватит Larswood, Cloakwood, Baldur's Gate и все подземелья игры.

Об использованных сокращениях. XP, exp. – это не что иное, как experience points. GP (Gold Points) – золотишко.

Карта 0

В ассортименте: gibberling, wolf.

Разминочная область. Оппозиция очень слабая и не приносящая XP.

Вы найдете труп **Gorion**'а к северу. Вокруг в живописных позах валяются останки врагов. А значит, есть чем поживиться.

Xzar и Montaron, парочка отрицательных персонажей, присоединится к вам в обмен на обещание сопровождать их в Nashkel.

Карта 1

В ассортименте: wolf, gibberling, xvart, ogre.

Наиболее утомительны gibberlings. Много воплей, криков, суеты. И абсолютно никакой пользы для партии. Но ведь именно этим путем только что созданные герои пойдут в Nashkel. Оппозиция обречена быть предельно примитивной.

Ogre с легкостью раздавит пару персонажей первого уровня – придется побегать. Зато на нем можно найти пару волшебных поясов, один из которых надолго меняет пол примерившего его героя.

Карта 2

В ассортименте: gibberling, gnoll, flind, lesser basilisk, greater basilisk.

Друзья, это самый неприятный район в первой части "атласа". Здесь обитают василиски – такие здоровые тара-




[2]


[3]


[4]

каны, которые превращают ваших героев в красивые каменные статуи. И "отморозить" невезучих можно будет лишь специальным scroll'ом, который, разумеется, стоит хороших денег.

Итак, есть примерно четыре точки скопления basilisk'ов. В **Basilisk 1** их минимум четыре штуки: один greater (7000 XP) и три lesser (по 1400 XP каждый). Без заклинания второго уровня Protection from Petrification даже и не суйтесь. В крайнем случае отвлекайте внимание ящерицы, призывая монстров или скелетов.

В центре уровня обитает начинающий Роден по имени **Mutamin**. Данный деятель искусства при посильной помощи greater basilisk и пары lesser basilisk создает собственную коллекцию скульптур. Сама "мутаминовая" шкура потянет на 1200 XP.

Чуть поодаль остановилась компания вояк **Kirian party**. Они вызывают вас на бой, и отклонить предложение довольно сложно. Состав: Kirian (маг, 600 XP), Baerin (лучник, 300 XP), Peter (маг, 1200 XP), Lindin (воин, 600 XP).

Shar-Teel, нежная эльфийская девушка, вступит в вашу партию лишь в случае, если ваш лучший вояка как следует ее отдубасит. Дерзайте!

Загипнотизированный заклинанием dire charm ghoul по имени **Korax** не будет возражать против временного участия в ваших приключениях. Разумеется, в пределах данной карты.

Карта 3

В ассортименте: wild dog, worg, dread wolf, vampiric wolf, hobgoblin.

Жрец **Song of the Morning temple** может попросить об одолжении – обезвредить сумасшедшего по имени Bassilus (карта 5). Притащив с собой его личный знак, вы получите 1000 XP и 5000 золотом. Совсем неплохо для начала.

Неподалеку от храма тусуется партия **Hobgoblin Chill**. Как известно, наемники из Chill и Black Talon были завербованы компанией Iron Throne и Sarevok'ом лично. Не щадить! Бороться против вооруженной луками группы hobgoblin'ов достаточно сложно. Нужно либо быстро нейтрализовать их своими лучниками, либо подойти вплотную, вынудив монстров пользоваться мечами. Что они умеют гораздо хуже.

Охотиться на волков с луками – милое дело. Worg'и и Dread Wolf'ы убиваются довольно легко. А вот с **Vampiric Wolf'ом** (2000 XP), непонятно как затесавшимся в эту стаю, могут возникнуть проблемы. Обычное оружие, включая самые мощные луки, его просто не берет. Эта тварь способна сожрать плохо вооруженную партию в один присест. И не подавиться.

Карта 4

Город Beregost, конечно, не может идти ни в какое сравнение со славным Baldur's Gate. Хотя гостиниц в городе все равно многовато.

Обитающий в просторном помещении гном **Kagain** пожелает нанять нескольких героев на работу. На самом деле, этот отрицательно настроенный гном вскоре бросит идею поисков сына лорда Silvershield'а и решит просто погулять вместе с вами. Кстати, Kagain очень ловко орудует топором – четыре "звезды".

При входе в **Feldepost's Inn** партию ожидает не очень теплая встреча. Слишком длинные языки можно укоротить. И получить при этом 650 XP.

После окончания первой главы на втором этаже Feldepost's Inn появится маг **Tranzig**. Если его немного поколотить, он укажет точное положение лагеря бандитов, терроризирующих Sword Coast.

Около **Burning Wizard** ждет своего часа бард **Garrick**. После того как вы выполните его квест (убив мага по имени Silke), он будет готов последовать за вами в огонь и воду.

В гостинице **Red Sheaf** теплую встречу организует гном Kariat. К сожалению, он "стоит" всего несколько сотен exp.

Хозяин **Thunder Hummer Smithy** может продать пару очень симпатичных кольчуг. Кроме того, за 4000 gp он готов сделать единственную и неповторимую ankheg armor. Надо лишь принести панцирь убитого ankheg, заплатить вперед и подождать 10 дней.

Наконец, в **Jovial Juggler** партию будет ожидать **Officer Vai**. Она готова платить по 50 золотых за каждый скальп бандита – но только после окончания первой главы.

Карта 5

В ассортименте: gnoll, skeleton, wolf, war dog.

Skeleton'ы в High Hedge обожают швырять метательные ножи и даже дартс в проходящих мимо героев. Не смешно. Больно.

Рейнджер **Kivan** присоединится к партии, если уверить его в своем стремлении бороться со злом. Он не только великолепный лучник, но и, как это свойственно всем персонажам его класса, может таскать на себе много тяжелых вещей. Грузовые ослики всегда в цене.

Живущий в High Hedge (**Mage Shop**) маг после недолгих уговоров готов продать скроллы заклинаний первого, второго и третьего уровней, а также несколько весьма полезных магических артефактов.

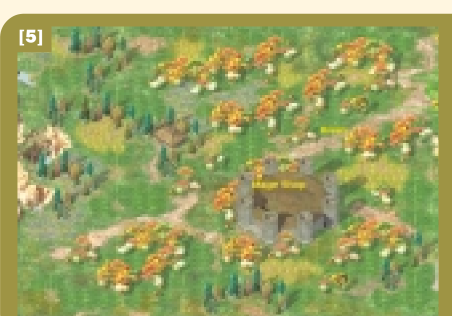
Карта 6

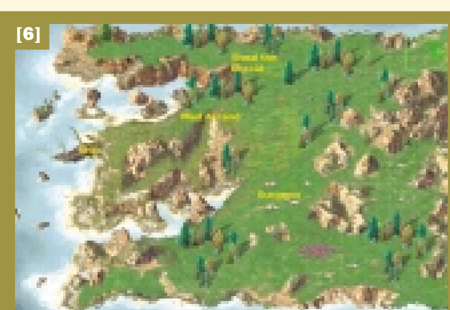
В ассортименте: wolf, ghoul, ogrillion, ogre, half-ogre, carrion crawler, sirine.

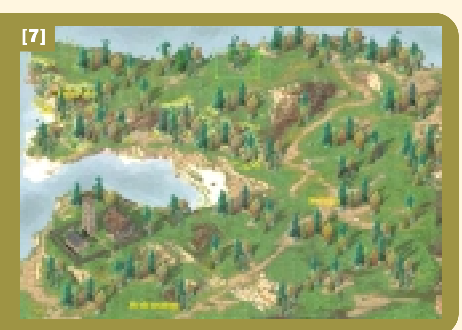
Еще одна карта, которую не стоит навещать с персонажами первого или второго уровня. Множество огров и их родни представляют солидную угрозу для неокрепших героических организмов. К тому же здесь водятся очаровательные сирены, здорово преуспевшие на магическом поприще.

Shoal the Nereid поцелует одного из ваших героев. На выбор – он тут же умирает. Оказывается, что морская дива находится в плену у огра по имени Droth. Пообещайте освободить ее, и ваши людские потери будут мгновенно восстановлены. Только не убивайте Shoal в процессе реализации заклинания – ваш погибший спутник так и останется в мире мертвых. Droth особой опасности не представляет – что можно ждать от ogre-mage? 975 XP за его смерть плюс 750 XP за успешное решение квеста.

Следующий, очень простой квест, дает **Mad Arcand**. Надо достать из погибшего неподалеку на рифах корабля

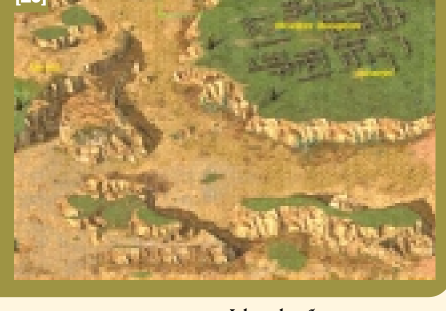

[5]


[6]


[7]


[8]


[9]


[10]

(**Ship**) магическое кольцо и вернуть его гному. Пробовать надевать не стоит – ring of folly сильно портит жизнь надевшему его герою и снимается лишь заклинанием remove curse.

Surgeon, впавший в благотворительность врач, вылечит всех членов партии и, на прощанье, подарит potion.

Карта 7

В ассортименте: worg, hobgoblin, carrion crawler, sirine.

Safana, девушка-вор, готова присоединиться к партии героев. Важно лишь пообещать ей помочь в поисках и извлечении спрятанного где-то в этой области клада.

Переживающая за сына **Ardrouine** просит истребить стаю worg'ов около старого маяка. 500 XP и улучшение репутации группы на единицу стоят таких усилий.

Sil и еще пара сирен осуществляют наружную охрану пещеры с сокровищами. Впрочем, чтобы добраться до прекрасной троицы, придется пройти сквозь целые стаи hobgoblin'ов, а также утихомирить несколько сирен и carrion crawler.

Наконец, внутри **Tresure cave** несут вахту три Flesh Golem'а. Зато в одной из пещер вы найдете книгу, перманентно увеличивающую constitution героя на единицу, и cloak of the wolf, артефакт, позволяющий персонажу превращаться в волка.

Карта 8

В ассортименте: wolf, ghoul, bandit, gibberling, skeleton.

Говорящая курица по имени **Melicamp** будет просить помощи. Соглашайтесь. На самом деле это ученик чародея из High Hedge (карта 5). Именно туда вам и следует отнести птенца. Прихватите с собой череп skeleton'а. Он потребуется магу High Hedge для попытки воскрешения прежней физической оболочки своего студента. Интересно, что Melicamp может погибнуть от наспех сочиненного магом заклинания, и тогда партия не получит никакого вознаграждения. С другой стороны, в случае благополучного исхода эксперимента нашедший куренка получает 2000 XP.

Zargal Hobgoblin party состоит из пары лучников и воина. Настоящую опасность представляют именно лучники, которые метко управляются со своими отравленными стрелами. Труп Zargal'а стоит около 975 experience-очков.

Наконец, именно в этой области обосновался **Bassilus**. Страдая от недостатка аудитории, этот прирожденный оратор собрал вокруг себя около десятка зомби и скелетов, вооруженных двуручными мечами и тяжелыми арбалетами. Сумасшедший заводит разговор и с членами партии – так что у вас есть хороший шанс, прикинувшись папашей несчастного, заставить его отвернуться от окружающих монстров. В этом случае вам придется сражаться лишь с Bassilus'ом, неплохим магом. Если же быть неосторожным в разговоре, то вы имеете возможность помериться силами и с армией лучников-скелетонов. Не забудьте забрать Bassilus' Holy Symbol и отнести его в Song of the Morning temple (карта 3).

Карта 9

В ассортименте: gibberling, hobgoblin, zombie, ogrillion.

Продолжение экскурсионной прогулки из Candlekeep в Nashkel. Единственное досадное препятствие – пара **Ogrillion** прямо на дороге. Скучно, господа!

Карта 10

В ассортименте: kobold, skeleton, kobold commando, hobgoblin.

Монстры не слишком сильные, но их много. Неподалеку от Furret'а шляется без дела большая толпа любящих швыряться ножами скелетов, а прямо в центре карты обосновались лучники-hobgoblin'ы.

Что касается самого **Furret**'а, то этот ушлый NPC пытается продать "магический" камень за 1000 золотых. Само собой, когда вы покупаете безделушку, обнаруживается, что Furret подсунул вам обычный кусок камня, пусть даже и полудрагоценного.

Бывшая школа магов Ulcaster теперь известна лишь своим подземельем. Там же располагается лагерь разложившегося типа по имени **Icharyd**, обожающего человечинку на завтрак, обед и ужин. Просьба отнестись к гурману с предельной осторожностью и пользоваться преимущественно магическим оружием.

Карта 11

В ассортименте: kobold, ghast, dread wolf.

Не все приходят в деревню halfling'ов, чтобы полюбоваться на Durlag's Tower (которая станет доступной для игрока лишь в expansion'е к BG – The Tales of Sword Coast). Здесь находится один из входов в Firewine Dungeon. Зайдите в **Winery**, спуститесь на второй этаж и обследуйте стены thief'ом. Вход на верхней левой стене.

Об этом ходе вам расскажет и старейшина деревни **Luckyfoot**. Он был бы не прочь, с вашей помощью, освободиться от кобольдов (в основном kobold commando), заполонивших подземелье под деревней и делающих регулярные вылазки наверх. За свежим мясом – не иначе.

На юге области уютно расположилась **Molkar party**. Это еще одна группа наемников, решившая подзаработать на голове главного героя. Хороший урожай: Molkar (воин, 1200 XP), Drakar (маг, 1200 XP), Morvin (воин, 650 XP), Halacan (маг, 650 XP).

Карта 12

В ассортименте: kobold, skeleton, zombie, war dog.

Здесь находится еще один вход в **Firewine Dungeon**, доверху наполненный kobold commando.

Попробуйте поговорить с парнем по имени **Melium**. Он утверждает, что является лучшим мечником в округе. Можно его подразнить, а затем убить (1200 XP) – только не стойте слишком близко.

В действительности, лучшим фехтовальщиком в округе является огр-маг, сидящий внутри своей жертвы, мага **Carsa**. Девушка мучается от головной боли и очень нервничает. Если настойчиво попросить у нее артефакт, извлеченный из Firewine Dungeon, то она будет убита, а демонический ogre вырвется наружу.


[11]


[12]


[13]


[14]


[15]


[16]

Просто так его не убить. На нем lesser invulnerability, защита от стрел и заклинаний. Необходимо оставить развоевавшегося демона в гордом одиночестве и поспать 8 часов неподалеку. Вернувшись, вы увидите, что все заклинания уже истекли и исчезли. Вот теперь злобного и излишне ловкого в обращении с мечом огра можно завалить лучниками, получив 3500 XP.

Карта 13

В ассортименте: kobold, xvart, ogre, ogre berserker, hobgoblin.

Банда наглых **Xvart**'ов пытается забить своими короткими мечами ни в чем не повинную корову прямо в огороде хозяина. Постараться спасти буренку стоит даже не ради награды в 350 exp.-очков, а для улучшения репутации партии еще на один пункт.

В проходе между скалами уютно расположилась **Arghain Ogre party**, состоящая из четырех half-ogre'ов. Их главарь Arghain, кстати, обладает уникальным двуручным мечом.

Данная карта вообще богата вражескими компаниями. Следующая на очереди — **Ioin Gallchobhair party**. Пара лучников, как обычно, вооружена отравленными стрелами. Сам же носитель непроизносимого имени является неплохим мечником. Постарайтесь не подпускать его близко.

Что касается NPC по имени **Sarhedra**, то она усердно издевается над проходящими героями, с трудом выполняя тяжкий труд NPC и придумывая квесты. Вас она, скорее всего, попросит вынести группу ogre'ов к югу от нее. И всего за 300 experience! Дешевка.

Карта 14

В ассортименте: kobold, hobgoblin.

Абсолютно никаких происшествий. На этой карте вас никто не попытается обмануть или ограбить. А вот убить — сколько угодно.

Карта 15

В ассортименте: war dog, skeleton, gnoll, half-ogre, ogre berserker.

Область знаменита тем, что только здесь вы можете встретить легендарного героя Forgotten Realms по имени **Drizzt**. Темный эльф, вооруженный парой мечей, ловко кромсает орду gnoll'ей на очень мелкие кусочки. Вас приглашают присоединиться к действу, видимо, исключительно благодаря врожденной вежливости. Если очень понадобится, Drizzt с не меньшей легкостью нашинкует и вашу партию. Будьте с ним ласковы — он все равно откажется присоединиться к вашей группе.

Teyngan party, напротив, очень желает познакомиться с вами поближе. В составе вражеской партии лучник-hobgoblin, маг и воин. Реальную опасность представляет лишь лидер группы, а по совместительству еще и fighter.

Карта 16

В ассортименте: war dog, gnoll, tasloi, ghoul.

Именно в этой области прячется от властей нашумевший капитан **Brage**. Ничего удивительного — он ловко нашинковал целый караван, не пожалев даже лошадок. Если вы согласитесь на мировую и доставите нервного вояку в **Temple of Helm** (карта 19) в Nashkel, то гарантированно получите 1000 XP и улучшите репутацию группы.

Charleston Nib, руководитель раскопок (**Dig**), также нуждается в вашей помощи. Согласитесь охранять его во время работы, и вы получите еще 1000 XP и улучшение репутации.

Что касается hobgoblin'а **Ba'ruk**, то вы ему совсем не нужны. Он и партия kobold commando попытаются истребить всю вашу группу.

Карта 17

В ассортименте: hobgoblin, ogre, ogrillion, ogre berserker.

Вежливый разбойник **Nevill** и его команда hobgoblin'ов желают помочь вам избавиться от всех золотых запасов. Впрочем, он не представляет особой опасности.

Верхний мост через реку охраняет **ogre berserker**. Причем не один, а с группой сочувствующих ему hobgoblin'ов.

Нижний мост оккупировал **mountain bear**, до смерти напугавший путника на другом конце переправы. Избавьтесь от косолапого и получите вознаграждение.

Ogre, отдыхающий около костра после сытного обеда, почти безобиден. Но если допекать его разговорами, то обязательно придется убивать. Ненасытные твари!

Карта 18

В ассортименте: xvart, wolf.

Очень неприятное местечко, эта **Xvart Village**. Маленьких вопящих негодяев там очень, то есть очень много. К тому же они имеют противную привычку возрождаться. Убивать их легко, и особого вреда они не приносят. Но процесс становится излишне продолжительным во времени. Среди них есть и борец за права xvart'ов, некий Ursa, который умеет превращаться в медведя. Не хочется быть циничным, но это ровно 650 XP.

В деревню можно сунуться только по одной причине — попытаться добраться до **Bear cave**. Внутри, кроме озлобленного медведя, вы найдете bracers AC 8, mace +1 и еще несколько полезных вещей. Но заваливать ради этого барахла сотни xvart'ов? Не знаю, не знаю...

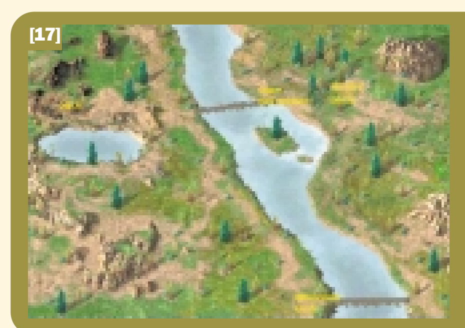
Карта 19

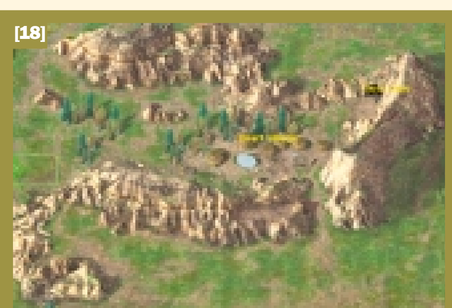
В маленьком шахтерском городке Nashkel "случайных" монстров не наблюдается. Есть лишь несколько потенциально опасных NPC, которые могут затеять драку.

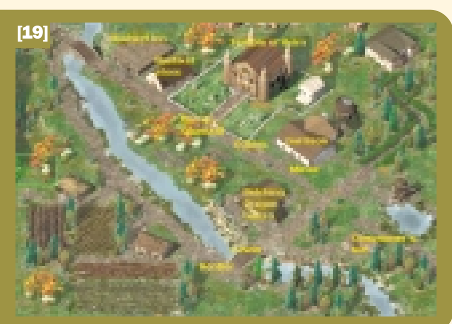
Первый из них, маг, подходит к вам как только партия входит в **Nashkel Inn**. Как и в разговоре с любым волшебником, этому наемнику надо лишь мешать закончить заклинание.

Следующим смутьяном может стать **Edwin**. Он пытается уговорить партию убить Dynaheir, партнера рейнджера по имени Minsc. Если же вы все-таки желаете взять в компанию Lawful Evil-персонаж, соглашайтесь.

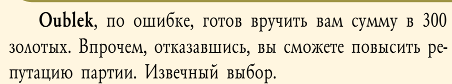
Minsc же захочет сопровождать вас только при условии организации немедленного крестового похода на Gnoll stronghold (карта 25). Не стоит злоупотреблять его терпением — недовольный вашими темпами, Minsc может покинуть вас навсегда.


[17]

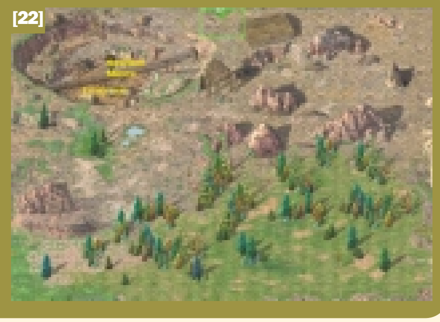

[18]


[19]

[20]



[21]


[22]


Oublek, по ошибке, готов вручить вам сумму в 300 золотых. Впрочем, отказавшись, вы сможете повысить репутацию партии. Извечный выбор.

Мэр города **Nashkel Berrun** Ghastkill гарантирует солидное вознаграждение тому, кто сможет решить "проблему с шахтой". Убив Mulahey и взяв его документы, не забудьте заглянуть и к мэру.

Жрец **Temple of Helm** полон решимости спасти капитана гвардии по имени Brage. Обнаружив сошедшего с ума вояку, необязательно возвращать его в **Garrison**. Вариант с Temple of Helm значительно более гуманен.

В **Belching Dragon tavern** обитает еще одна легенда Forgotten Realms – Volo. Он отличный источник информации и охотно поведает вам обо всем происходящем вокруг.

Если же вы встретили в Nashkel Mines шахтера по имени Joseph, то стоит заглянуть в **Commoner's Hut**. Любая информация о нем окажется очень полезной.

Наконец, за мостом партию поджидает **Hoober**, худшее из наказаний. Этот настойчивый NPC склонен преследовать героев в пределах всего города и каждые 20-30 секунд вызывать диалоговое окно, которое, как известно, временно прекращает ход игры, Идеальный способ довести до белого каления даже самого спокойного человека. Самое обидное, что, убив беднягу, вы получаете ровно 1 XP.

Владелец **Nashkel shop** заплатит 500 золотых за каждую шкуру winter wolf.

После успешной зачистки местных рудников на вас снова будет покушение. И опять у **Nashkel Inn**. На этот раз в роли убийцы выступает некий Nimbul. Кстати, довольно ловкий маг. 650 exp.-очков. Как обычно.

Карта 20

В ассортименте: kobold.

Орды кобольдов осаждают мирную ярмарку с севера. Зато много бесплатных стрел!

Некий **Zek** предлагает продать stone to flesh scroll за 500 золотых. Очень удобно – не надо далеко ходить, чтобы "отморозить" **Branwen**.

Здесь есть специализированные магазины, которые продают и покупают **armor**, **weapons**, **magic items**, **archery**-принадлежности. Отличное место, чтобы обменять на золото собранное с трупов добро.

В одном из шатров маг **Zordral** собирается убить свою коллегу. Чтобы не допустить произвола, важно сначала поговорить с ним, а лишь потом воткнуть любимый меч в мозжечок террориста. Вознаграждение в 900 XP гарантируется.

Попробуйте три раза подряд потребовать взрывающегося огра **Oopah**, и он очень обидится. Придется умерщвлять.

В бесполезном шатре **Gambling** у вас могут стащить 100 золотых и вдобавок содрать деньги во время азартных игр. Не менее бесполезные наркоманы нюхают черный лотос в палатке **Addicts**.

Карта 21

В ассортименте: gibberling, skeleton, war dog, flind, gnoll.

Эта область есть не что иное, как место древних захоронений. Как обычно, могилы стерегут мумии всех возможных пошибов.

Например, в **Ghast cave** этих тварей ровно три штуки, 650 XP каждая. С непривычки справиться с ними довольно тяжело. Зато в одной из могил лежит wand of monster summoning. **Ghoul cave** вмещает в себе еще две твари.

Господин с непростым именем Narcillicus Harwilliger **Neen** занимается разведением гигантских амеб. Если попросить у него найденное им заклинание, то вам придется сражаться и с амебами, и с ним самим (1400 XP). Что, с материальной точки зрения, более выгодно. Согласившись просто помочь в эксперименте, вы столкнетесь со сворой нечисти.

Hentold, убегающий от ankheg, может отдать вам древний артефакт. Не забудьте вернуть его **Revenant'y** и получить 900 XP.

Парад обитателей карты номер 21 завершает **Lamatha party**. Еще одна неплохая жатва состоит из Lamatha (воин, 1200 XP), Maneira (умело кидающая darts, 600 XP), Zeela (маг, 900 XP) и Telka (лучница, 600 XP). Что за прелесть, эти женские команды!

Карта 22

В ассортименте: kobold, winter wolf, xvart, ghoul.

Чтобы войти в рудник, поговорите с **Emerson**'ом, а затем с солдатами у входа в **Nashkel Mines**. Будьте осторожны, на третьем уровне полно ловушек-триггеров. И не забудьте захватить документы Mulahey'a.

Карта 23

В ассортименте: kobold, skeleton, xvart, snow wolf.

Тишина. Лишь пара слабеньких банд.

Sendai party состоит из воина и пары лучников.

С **Vax & Zal** будет немного сложнее. Zal очень ловко и больно кидает darts. Лучше всего подвести к нему вплотную невидимого вора. Так он не сможет использовать darts и будет вынужден работать мечом.

Карта 24

В ассортименте: gnoll, dire wold, winter wolf, xvart.

Caldo party, состоящая из пары заблудившихся лесорубов, обижает местных дриад. Не позволим обидеть лесных девчушек! К сожалению, к комплекту из antidote, 500 XP и +1 reputation ничего не прилагается. Ну и ладно.

Девочка **Drienne** бросила свою кошечку в водопад. По странному стечению обстоятельств, животное утонуло. Поднимите сей пушистый "Титаник" и верните жестокому ребенку.

Карта 25

В ассортименте: gnoll, xvart.

Уплатив 100 золотых огру по имени **Gnarl**, вы можете с ним не драться. С другой стороны, почему бы нет?

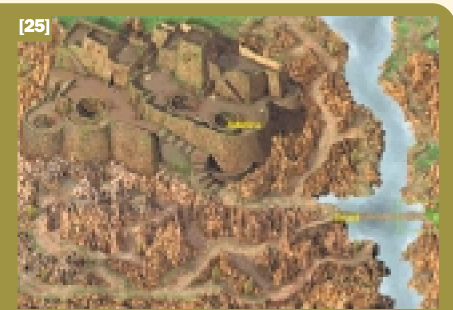
Столь желанная Minsc'ом маг по имени **Dynaheir** находится на дне одной из ям. Кстати, она с удовольствием присоединится к партии.

(Окончание следует.)



[23]


[24]


[25]




Воровское ремесло

ЧАСТЬ 1

•Господин ПэЖэ•

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ Thief: The Dark Project

Мы долго сомневались, стоит ли публиковать этот солюшен. В конце концов задачи в этой игре довольно простые, уровень сложности можно задавать для каждой миссии отдельно, а когда есть готовое решение, пропадает немалая часть удовольствия от поисков. Но, выждав положенное время, решили все-таки помочь тем, кто вместо удовольствия от великолепной игры получил головную боль, застряв где-нибудь и не найдя выхода. Разумеется, прохождение приведено для уровня сложности Expert (правда, по размеру оно ни в какие рамки не лезет, так что извините за краткость изложения)...

Миссия 0: Тренировочная

К счастью, ее проходят все, не задумываясь, а вот секретку почему-то догадываются поискать не многие. После спарринга надо быстро схватить ключ и бежать туда, куда уходит партнер, за решетку. В самом конце – дверь в... баскетбольный зал! Открывается этим самым ключом. Мячик берется и бросается одной и той же кнопкой, а в углу лежит вовсе не полено, а свиток с юморными изречениями авторов игры.

Миссия 1: Особняк лорда Бэффорда

Что нужно иметь: 6 водяных стрел

Канализация

Обходим особняк (он прямо перед нами) справа, сквозь арку, мимо двух фонарей. В левой стене (обратите внимание – узкая каменная арка) есть ниша, в ней – тайник.

За третьим фонарем налицо люк. Открываем, спускаемся, идем на север (не забудьте о компасе, он весьма удобен), при первой возможности поворачиваем направо. Проходим один перекресток и, не доходя до второго, обнаруживаем справа дверь. За ней – золото и рычаг на стене. Дергаем – теперь можно пройти дальше, за второй перекресток, и вылезти наверх, к пьяненькому стражнику.

В особняк!

Обходим здание, где находится колодец и тихонько, сзади, воруем ключик с пояса у пьяного стражника, как только уйдет за угол второй, трезвый. Открываем дверь, заходим, закрываем дверь, прыгаем в колодец. Телемаркет.

Течение само несет куда надо, до круглой комнаты, где сверху капает вода. Ныряем и видим на южной стене туннель в комнату с четырьмя жирными пауками. Выбираемся подальше от них и готовим лук (пауки не домашние животные, так что на выполнение миссии их смерть не повлияет). Хватаем из ящика радости и возвращаемся в воду. Опять по течению, пока не сможем выбраться направо, в комнату с бочками. Вот мы и в Хопре, в смысле, в подвале особняка.

Первый этаж

Открыли дверь, вышли, прошли вдоль левой стены к дверному проему. Слышно, как стражники обсуждают свои проблемы, – чудесно. Дожидаемся, пока закончат и начнут расходиться. Выбегаем, почти не таясь, и кистенем выключаем сначала того, что идет вниз, а потом и второго (можно просто подождать, пока стражники разойдутся, но так спокойнее). Дальше – вправо, в конце коридора снова повернуть направо и дойти до кладовочек. Если сразу стражничков не прибить – придется заняться этим сейчас, взять ослепляющие бомбы, оттащить все тела в темную комнату (что сразу за комнатушкой с бочками) и подняться по винтовой лестнице на первый этаж.

Второй этаж

В одном из ящиков у стены налицо деньги. Берем. Направо, проходим первый зал справа, протекаем мимо комнаты со спящим слугой, поворачиваем направо и доходим до конца зала. А теперь налево и до ближайшей двери.

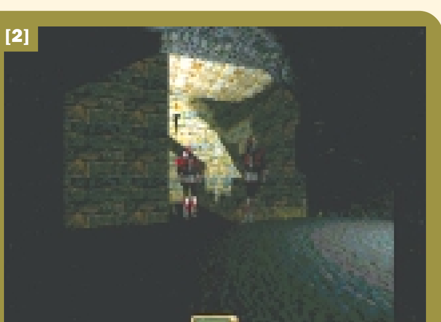
Открываем дверь, дожидаемся, пока стражник повернет и начнет удаляться, идем за ним до конца коридора и поворачиваем налево. На повороте выглядываем, убедившись, что за углом чисто, быстро заскакиваем в ответвление направо. Когда стражники разойдутся, доходим до конца и заскакиваем в дырку налево.

Идем в первую же комнату справа, забираем с лавки радости и выходим назад (ни в коем разе не пытаемся открыть вторую дверь – там куча стражников). Закрываем за собой дверь (а то заметят), идем направо. Прямо впереди, около правой стены, столик. Ползем к нему, как только можем – гасим с помощью водяной стрелы факел и ползем к круглому входу. Как только можем – гасим второй факел, становится темно и хорошо. Проползаем вокруг светлого пятна около прохода направо и благополучно минуем эту опасную зону.

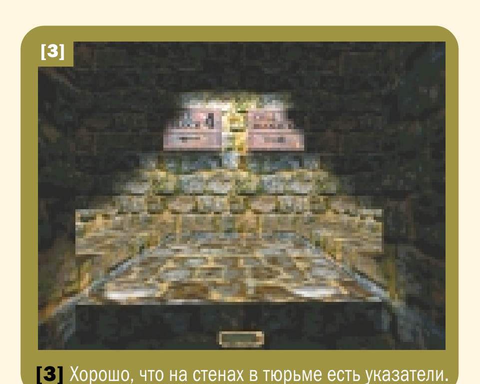
На противоположной стороне продолжаем двигаться на север и заходим в первую же комнату справа. На столе – деньги. Вторая дверь – не для того, чтобы ее открывать, выходим туда, откуда пришли, и идем направо. Когда проход уткнется в более широкий коридор, дожидаемся

[1]

[2]



[1] Замок лорда Бэффорда, вид сверху на бассейн — сюда можно и не ходить.
[2] Хаммериты имеют мерзкую привычку не спать в карауле.



[3] Хорошо, что на стенах в тюрьме есть указатели.

охранника и перебегаем к двери. Хватаем золотишко с каминной полки и быстренько сматываемся в темное пятно посередине комнаты, ибо по ней проходит маршрут одного из охранников.

Проходим комнату и попадаем в коридор, где уже были. Обманываем стражников, пересекаем его и поднимаемся по лестнице.

Золотишко – на книжной полке, на столе – хлебушек с сыром. По следующей лестнице наверх (в комнату в башне над вторым этажом), подбираем золотишко со стола и спускаемся (осторожно – там охранник бродит!) по лестнице на второй этаж.

Приключения на втором этаже

Ждем, пока стражник уйдет налево, выходим и топаем направо, в конце коридора заходим в дверь и закрываем ее за собой. Берем колечко с книжных полок справа, идем дальше, через дверь, в темный проход. Смотрим налево – в направлении перекрестка.

По этому коридору бродят два стражника против часовой стрелки. У одного из них – нужный нам ключ. Идем вперед, минуем дверь и маленькую комнату с двумя дверьми, до сужения. Становимся спиной к правой стене сразу за углом узкого прохода (смотреть надо на восток, дверь – слева, сам – в темноте). Гладим стражника кистенем по головушке, оттаскиваем его налево до конца коридора. Если у него ключ – забираем. Повторяем операцию со вторым стражником. Идем от свалки тел назад к месту засады и слева видим дверь в опочивальню. Заходим, забираем корону и деньги. Фу-у, первая цель миссии выполнена!

Идем в ту комнатку с двумя дверьми, что прошли чуть раньше. Открываем двери, аккуратно гасим все, до чего дотягиваемся, водяными стрелами. Стучим стражника по куполу (задача непростая, но вполне решаемая) и забираем у него ключ. Оттаскиваем тело в тронный зал, прибираем к рукам скипетр. Есть вторая цель!

Идем туда, где лежат тела двух стражников. Дальше по тому же коридору налево, затем направо и до каменной лестницы. Вниз по ней – до комнатушки с сундуком. Читаем книгу на столе, прихватываем ключ, висящий на стене, и забираем золото из сундука.

Снова к двум телам, заходим в дверь – это библиотека. Смотрим на картину, читаем текст на столе, хватаем золотишко и читаем записку.

Особого смысла идти в следующую дверь нет – можно попасть на самый верх особняка и полюбоваться видами, но не более. Так что шагаем на запад до упора. Игнорируем две лестницы, сворачиваем налево. Ждем в темном углу, пока стражник, топающий за нами, не развернется и не уйдет назад.

В дальней стене зала есть дверь, внутри – слева камин, а чуть дальше – альков, где патрулирует охранник. В комнату надо входить вовремя, чтобы он ничего не заметил, и идти направо, вверх по лестнице. В одном из ящиков – золотишко.

Возвращаемся, прячемся в том же самом темном углу. Идем направо (на юг) мимо лестницы и перед концом коридора справа заходим в дверь. Повторяем то же, что и в предыдущей комнате, выходим и идем направо. Ждем в тени, пока не пройдет стражник, крадемся за ним, а когда он повернет налево, не сворачиваем, а идем прямо до упора и в дверь. Ба-а, да это же та комната, откуда мы пришли в самом начале! Выходим через противоположную дверь, поворачиваем налево (на север) и вниз до упора, в библиотеку.

На свободу

Проходим библиотеку насквозь, первая лестница направо и вверх. Если вдруг навстречу идет стражник – переждать, на первой лестничной площадке сворачиваем и по ступенькам вниз. Берем золото из сундука и снова вниз по лестнице. Внизу – налево и тут же еще раз налево (осторожно, там бродит еще один стражник). Сквозь арку – и нажимаем рычаг на колонне справа. Ворота открылись – и мы на улице.

Миссия 2: Побег из тюрьмы Cragscleft

Что нужно иметь: 2 водяные стрелы

Шахта

В воду, плывем до упора. Идем по рельсам до развилки. Направо, первый поворот направо, в конце – золото. Назад, снова по рельсам до Т-образной развилки. Направо. В комнате с электрической дугой надо увернуться от зомби и запрыгнуть направо на уступ.

Идем в комнату с тремя трупами. По левой стене, залезаем на уступ в углу. Забираемся на узкий уступчик слева и обходим по нему пещеру слева. Выходим на сломанный мост, на левый рельс, поворачиваем налево, прыгаем и подтягиваемся в коридор уровнем выше. Идем вверх, останавливаемся у мигающего огонька лифта. Жмем верхнюю кнопку и бежим вниз направо, до конца, направо. Посреди дороги – скелет – опасно!

Не ищите заметки Феликса в сундуках — их уже украли. Между 3 и 4 блоками есть нычка, там труп вора. А Bass the Boxman в третьем блоке, на нижнем этаже.

Идем по рельсам до пещеры с лестницей на правой стене. Перед пещерой – дверь налево. В дверь, вверх по склону, направо (под фонарь), вниз по склону. По лестнице, на уступ. Там золото. Возвращаемся к двери с фонарем, направо, на голоса стражников. Над стоящим есть факел – погасить! Дожидаемся, пока второй уйдет, и справа от стоящего крадемся вверх по лестнице.

Фабрика

Вверху – в правую дверь, затаиться в углу около ящиков, как только стражник развернется – идем за ним, присев, но быстро, причем вплотную. Когда он повернет направо, быстро вверх по лестнице и в коридор.

Направо, первое ответвление направо и до конца, вниз по лестнице, дождаться, пока работник занят, а стражники за углом, зайти в проход и встать в единственном темном месте. Опять подождать и пройти до конца коридора, направо и вверх.

Тюрьма

Заглядываем за угол налево – и воруем у стражника ключ. Если не удалось – надо ждать, он вернется. Направо и вверх по лестнице. По указателю – в четвертый блок (налево). По коридору, направо, в комнате с мигающей лампочкой справа от двери есть дырка, вниз, к затопленным камерам. В воде – налево и до конца. Там будет труп, у него – документы. Одна задача выполнена.

Возвращаемся к стражнику за дверью, воруем ключ. По левой стене, вверх по лестнице к блоку 4. Наверху поворачиваем налево. Осторожно – сверху стражник!

В конце коридора – налево, к уровню 2. Наверху – налево и до развилки. Налево, вниз по коридору, там стражник в каморке. Присесть около двери и попрыгать, чтобы стражник занервничал и вышел. Кистенем его! Тело – в каморку. Прочесть книгу, повернуть левый нижний рычаг, но не трогать остальные. Назад, вниз, в первую камеру слева. Еще одна цель достигнута.

Basso the Boxman

Он сидит в блоке 3. Налево (на север) до конца, налево, до пересечения, вверх по лестнице, на север и вверх. Направо, вперед, за углом слева – стражник. Стукнуть, спрятать. Вниз – к стражнику. Открыть дверь, войти, ударить. Прочесть книгу, нажать средний рычаг в среднем ряду. Внизу обнаруживаем, что Basso без сознания, так что оставим его пока.

Issyt

Идем налево от камеры Basso, пересекаем блок, направо в конце и по лестнице до пересечения, налево (на восток). Как и раньше, проходим мимо стражника, идем прямо в блок 1. Мимо стражника по правой стене, в тени от колонн. Вверх, к блоку 1.

До конца блока, по указателю к уровню 2, вниз к стражнику и, как обычно, кистенем несчастного. Читаем книгу, дергаем второй снизу рычаг в третьем слева ряду. Вторая камера слева, берем руку. Победа!

Бараки

На нижний уровень, блок 1, по знаку – в бараки. Проходим открытое пространство, лестница, за углом направо – стражник. Гасим факел и кистенем, кистенем вохровца. Прячемся в тени, ждем, пока стражник пойдет вперед, идем за ним. Первая дверь направо. Берем золото.

Когда стражник пройдет (по звуку шагов), выходим. Направо, в следующую комнату справа. Берем стрелы. Выходим, пересекаем зал, в открытую комнату, прячемся в правом ближнем углу. В следующую комнату, справа – золото. Выходим, прячемся в том же углу, ждем пока стражник пройдет справа налево, выходим, направо и назад, туда, где стукнули стражника. Но теперь пойдем оттуда не направо, а налево.

Около витража есть золото на шкафах. Когда стражник пройдет налево, идем направо до конца и по лестнице наверх направо.

Офицерские казармы

По коридору до Т-образного перекрестка, налево, в комнату. Сразу направо и насквозь. По коридору до конца, в дверь. Налево, до края здания. Когда шаги охранни-

ка покажут, что он только что развернулся и уходит, быстро догоняем, хватаем ключ и убегаем, пока не повернулся. Назад в комнату. Сверху на шкафу – свиток, читаем.

В дальнем углу – сейф. Ключ только что добыли – опустошаем. Выходим, налево, в комнату в другом конце холла. Опять грабим сейф. Виктория – мы при деньгах.

Выход из шахты

Назад к баракам. После витража направо (на север) и вниз. Сквозь блок 1 на юг, налево, до пересечения. Направо, мимо стражника, до пересечения, прямо (на запад). Мимо стражника, вверх, направо (на север) в блок 3. Подбираем Basso из его камеры 4, идем назад и снова мимо стражника.

До пересечения, направо, вниз, мимо стражника и на фабрику. Мимо рабочего и стражников, вверх, налево, там, где знак показывает на шахты, налево. Оставляем Basso наверху и, когда стражник отвернется, бежим вниз и прячемся около машины. Когда он вернется, можно будет огреть его. Берем Basso, идем к двери, выходящей в проход. Налево, чтобы попасть в шахту.

Мимо стражников, в коридор прямо напротив, на развилке – направо. В туннель направо, по рельсам. Мимо перевернутой вагонетки, налево, вниз, направо, мимо останков скелета, налево, мимо зомби и на лифт. Вторая кнопка сверху. Налево, до лестницы, вниз, спрыгнуть на следующий уровень. По туннелю наружу. Победа!

Миссия 3: Вниз в хранилище костей

Что нужно иметь: 5 водяных стрел и 2 стрелы со святой водой

Верхние пещеры

Прыгнуть на веревку, вниз, снова по веревке вниз и прыгаем на средний уступ. Дальше – на нижний, в левый проход, когда отвернется зомби (не ходить к склепу). Вверх по лестнице, по коридору и вниз, налево, в большую комнату, сразу направо и вверх.

Прямо, мимо прохода налево, в комнату. К восточной стене, присесть и наступить на плиту. Когда копья пролетят, встать и забрать сверху справа золото. На север, вверх, сразу налево и вниз по веревке. К сундуку, как только зомби оживет – назад, к веревке, и дальше, в другую комнату и в воду. Ныряем, но плывем не в туннель направо, а прямо. Подплываем к синим сундукам, открываем (осторожно!), хватаем, что дают. Обходим бассейн, вниз по лестнице, спрыгиваем с нее и быстро по коридору, чтобы камнем не шибануло. Направо в туннель.

Пещеры Burrick'ов

Вперед до Т-образной развилки, когда Burrick пройдет направо, спрыгиваем в туннель, где он ходит, налево и вниз по доске. Налево до входа в большой туннель. Налево по левой стене, налево и вверх в зеленоватый туннель, по нему – в пещеру. На уступ, налево, до красноватого туннеля.

Залы Спящего Эха

Обойти зал справа, выйти в первый же выход справа. И повторять, пока не попадем в комнату с каменным подъемом в центре. Подняться, по лестнице, развернуться и прыгнуть на уступ, опоясывающий комнату. Выход – на противоположной стороне. Вперед до комнаты с двумя подъемами и Burrick'ом. Пройти по одной из рамп, выйти через дверь.

Дальше нужно спуститься вниз, не попав под розовые гадости. Идем к центру. Поворачиваемся налево (на юг), как только гадость ниже пролетит, прыгаем туда и идем к дальней стене, поворачиваемся налево и спрыгиваем на уступ. Опять ждем и прыгаем вперед. Идем на север до центра и поворачиваем налево. В нужный момент прыгаем, бежим к центру и прыгаем влево и вниз. А дальше – на пол и в дверь.

Сердце Мистика

Читаем надпись на полу, обходим справа ближайшую статую, идем к статуе у золотой колонны. По плиткам пола идем направо (на юго-запад) точно к колонне с другой статуей. Обходим колонну справа, используем колонны слева как щиты и идем к темному проходу.

Искомое сердце – в сундуке в дальнем конце. Идем по левой стене, замираем, когда местный Apparition занервничает, берем камень (это и есть сердце), заходим в нишу за сундуком. Нас перенесет назад в коридор, откуда мы пришли.

Душа Мистика

На восток, назад в комнату с двумя рампами, дальше – в комнату, опоясанную уступом. Вниз (сбоку от лестницы на уступ), вниз по лестнице. На юг, по уступу за деревянной рампой, ведущей влево. По правой стене, тут же два правых поворота.

Присесть (стреляют), аккуратно взять золото из склепа справа. В комнату – чтобы взять еще золота. Назад к другой стороне зала, на уступ, вдоль которого мы уже шли чуть раньше. Направо, дверь справа, пройти комнату. В следующей – зажечь все факела и быстро прыгнуть в колодец (в центре). Плыть прямо вниз и вперед.

На суше – пройти по левой стене, перед колоннами можно взять труп и кинуть на лестницу, будет красиво, но безопасно. Пройти дальше, переступить на перила. Вверх, сойти на верхнюю платформу. Взять справа череп, положить рядом с камнем, взять камень.

Сердце мистика — там, где комната с двумя рампами и Burrick'ом. Вниз, мимо статуй, укрываясь за колоннами, в синем сундуке — оно самое. Душа мистика — достаточно зажечь факелы и прыгнуть вниз, подняться по перилам и подложить череп вместо камушка.

Назад по перилам, к лестнице над дырой, куда мы выплыли. Вверх, по коридору, еще раз вверх и в комнату, убежать от комнаты с пятью факелами, где мы были, и по рампе к лестнице.

Horn of Quintas

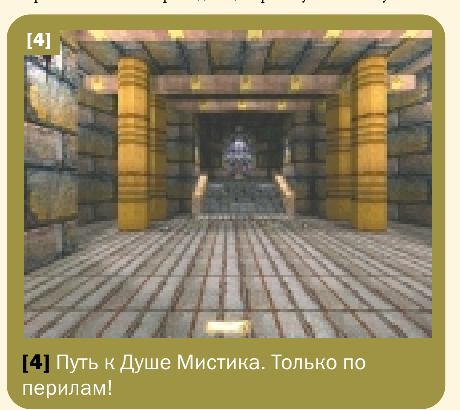
Прямо, мимо огненного шара, дважды направо, на башню, по рампе. Налево, по левому краю. Выйти из комнаты через проход справа. В большой круглой пещере идти по правой стене (там Burrick'и бегают), в самый правый проход. На Т-образном перекрестке крадемся напротив в темное место около стены рядом с левым проходом. Поворачиваем направо и крадемся вниз в проход и налево.

Направо в огромную пещеру, в короткий проход, налево по стеночке и в комнату. Пересекаем ее и идем в следующую. По лестницам и платформам – наверх. В центральную колонну, вверх по лестнице и берем тот самый рог.

На свободу

Развернулись, идем назад и прыгаем на уступ на дальней стене башни. Поворачиваемся на север и прыгаем вниз на следующий уровень, поворачиваемся к центру и снова прыгаем. По лестницам – до упора вниз. В комнату за Burrick'ами, направо после двери, в проход направо и в круглую пещеру. На перекрестке – налево (справа – Burrick), на следующем – бегом прямо.

Направо, в пещере первый проход налево, из шахт, в комнату с розовой гадостью и рампой в центре. Вниз, по лестнице, по рампе к разветвлению со скелетом. Налево. Вниз, налево, сквозь дверь, направо и первый же поворот направо. Налево – проход в центральную колонну. Обойти с любой стороны, забраться, взять золото. Назад, вокруг стены, из колонны. Направо, назад в круглую комнату, налево и в комнату с рампой. Через комнату, под рампой, слева от статуи – проход. Направо, в следующую комнату и налево. Берем золотишко и убегаем, налево, по левой стене, в туннель, направо, спрыгиваем вниз, вверх по веревке и в проход. В пещеру, направо, подъем налево, дырка справа наверху, по туннелю и вниз, в воду.



[4] Путь к Душе Мистика. Только по перилам!

Плывем на юго-запад (осторожно – там куча ловушек), наверху лестницы присесть и ползти к телу. В нишу слева, взять все с полок (снизу и сверху), назад в воду, в зеленый туннель, направо, на развилке – опять направо. На перекрестке налево, направо, взять камушек и назад, повернуть направо на перекрестке. Взобраться, прямо по туннелю, взобраться. В зеленый туннель слева, взобраться в следующий, взобраться в красноватый направо. В каменном коридоре – налево. По лестнице, в бассейн, вниз по проходу, из комнаты, в коридоре налево, по веревке вверх, по лестнице вниз, направо, вниз, направо, вверх по лестнице, на уступ вокруг комнаты. Убить зомби внизу стрелами со святой водой. Назад по лестнице, в нишу на севере, направо, взобраться (держать кнопку!), налево, по веревке и наружу. Победа!

Миссия 4: Наемные убийцы

Что нужно иметь: 4 водяные стрелы, 2 лишайниковые стрелы

Попытка убийства

Делаем шаг к парню за прилавком – и его убивают вместо нас. Назад к двери, незаметно идем за убийцами. Пересечь мосты проще с помощью лишайниковых стрел. Заходим в особняк, по правой стене. Направо, по гравию. Идти надо, когда стражники насвистывают. Как только можно, надо выстрелить назад водяной стрелой в факел справа от стражников – стреляем и идем в северную часть

прохода, стреляем в факел на южной стене. По северной стене до конца прохода, налево, через двор в тень около северной стены.

На восток, по стене, налево, к бассейну. Проплыли, справа – лестница. Дверь наверху, прыгаем (на запад) на крышу. Налево и вниз, на балкон.

Верхний этаж

Отпираем замок (отмычка – клавишу надо держать!), в библиотеку. Лестница на севере, взять два подсвечника со стола, к востоку от него отмычкой вскрываем сундук. Вниз по лестнице, справа от камина, на четвертой полке книга – ключ к секрету. Заходим, ждем, пока уйдут стражники, и спускаемся. В маленькую комнату, берем золото, назад в большую, золото в синем сундуке. Назад в библиотеку. В проход, первая дверь налево, справа от двери – сундук, вскрываем. И тут же выходим, как пришли, и идем в дверь напротив.

Кочерга — в камине. Гасите камины, ищите в них секреты.

Золото в буфете, выходим через вторую дверь, направо, дважды налево. Первый коридор направо, до двери, гасим факел и отпираем замок. Справа от кровати – сундук с ключом, слева, на колонне кнопка – не нажимать! Подбираем золото на камине и около него, читаем свиток.

В комнату справа от камина, собираем подарки, гасим огонь в камине, берем золото, дергаем выключатель, в проходе, на правой стене, серебряная кочерга. Налево на перекрестке, берем золото из сундука, назад в комнату. Шагаем в проход, вскрываем комнату справа, собираем радости. В следующую комнату, взять подарки. Денег достаточно.

В подвал к Рамиресу

Вышли, идем через следующую комнату – святилище хаммеритов, на лестницу. Здесь же прячемся в тени и крадем у стражника ключ. Вниз до первого темного места, опять украсть ключ, Ждем третьего стражника, пропускаем его, вниз, налево в коридор. Четыре поворота, лестница вниз.

На Т-образном перекрестке дождаться слуги, идущего направо с подносом, и его возврата налево. Идем направо, отпираем дверь ключом, налево в первую комнату налево. Стукнуть Рамиреса кистенем, положить тело в темный угол у входа. Взять кошелек. Взять деньги слева от синего сундука, ключ еще левее. Налево до упора – синий сундук. На столе – тоже подарки.

На свободу

Выходим из комнаты, назад к лестнице, вверх, вправо, до лестницы, где грабили стражников. Наверх и в святилище. Насквозь, налево, в конце прохода – направо и до конца. Направо, в короткий коридор налево и в библиотеку. А дальше – два выхода, выбирайте сами.

1. На балкон, вверх на крышу, на лестницу снаружи башни. Вверх в башню, дверь справа, к двери в башню. Вниз по лестнице, во двор. К стене через двор (осторожно – сверху следит стражник), туда, откуда в начале пришли, стукнуть стражника, вдоль стены, направо к главному входу. Мимо стражников – и на улицу.

2. На балкон, на крышу, на лестницу. Вниз, в воду, по течению, сквозь дырку. Когда не слышно стражников, вверх по лестнице около деревянного моста, и по карте до места, обозначенного "Home Turf".

Миссия 5: Меч

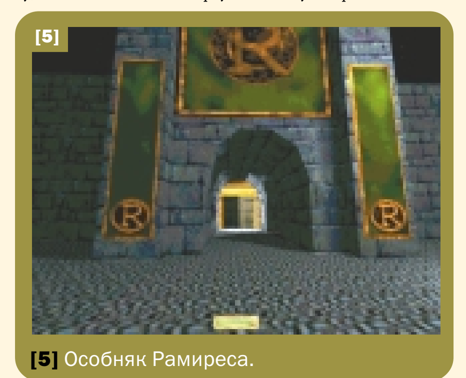
Что нужно иметь: 10 водяных стрел, 2 стрелы с веревками

Первый этаж

На север вокруг особняка, до балкона. Стрелу с веревкой – в потолок между балконом и башней справа. По ней, на уступ, на балкон, в комнату. Направо – золото, идем в башню и вниз по лестнице. До конца комнаты, слева в конце – ослепляющая бомба. Открываем дверь и налево. В первую комнату справа.

В дальний конец комнаты, в нижней части колонны – сейф. Вскрываем. Выходим, направо, комната справа. Оставим дверь открытой – придется убегать. Обойдем банкетный стол справа, повернем налево, между двумя креслами, погасим факел на западной стене. Взяли со стола подсвечник, дожидаемся, пока стражников станет поменьше, и выходим. Пересекаем зал, вверх по лестнице. Прыгаем в правый коридор, поворачиваем налево и открываем дверь в первую комнату налево.

Осторожно: там ловушка. Прыгать влево вбок, пройти налево и осторожно, издалека, открыть вторую дверь. Бежим внутрь, хватаем подарки, бежим назад и закрываем дверь (быстро!). Под золотой стеной – камушек, хватаем. Выходим, как вошли, не забыв перепрыгнуть ловушку, налево и входим в первую комнату направо – там два сундука. Выходим, идем направо. До конца зала, налево, первая комната направо. Открыть сундук можно, если подойти к углу, направленному в центр комнаты, – присесть и открывать с максимальной дистанции.



[5] Особняк Рамиреса.

Дальше по залу, дверь направо. Подарки и свиток. Еще дальше, дверь налево. Войти, налево, в дверь, взять свиток. Слева от кровати – ключ. Справа и на стене под картиной – камушки (подходить справа, там ловушка).

Вышли, через первые двойные двери направо. Вниз по лестнице. Погасить второй сверху факел. За угол, вниз, погасить оба факела. Затаиться справа от двери, ограбить стражника. Подождать, когда вернется – стукнуть и отнести тело наверх, направо и еще раз направо. Чтобы остановить розовую гадость, положите тело на плиту, которая нажимается. В конце комнаты – сундук с подарками.

Верхний этаж

Назад ко вторым двойным дверям, войти, наверх и по коридору налево. Впереди туннель, до комнаты, подойти к краю и взять камушек (почти прозрачный). Перепрыгнуть, взять золото, в туннель.

До конца, налево, сразу направо, дойти доверху, прыгнуть на веревку и в туннель, забраться наверх и скрыться в тени слева. Погасить все три факела в правом проходе, пойти туда и налево, в нишу. Около правой стены одного за другим стучим двух стражников, третий не придет.

Стрела с веревкой – в потолок, почти в край окна. На веревку, взяли меч – и назад, в нишу. Направо, назад по туннелю к веревке, пересекаем на ней туннель. Вниз, направо, вверх влево, в спиральный проход. Направо, по зеленому туннелю, прямо, направо и сквозь двойные двери направо. Вниз на второй этаж.

Вещдоки

Слегка направо, присели у последней двери на юге, открыли. Вышли в правой части комнаты, до конца коридора. Дожидаемся стражника, идем за ним. Направо, налево у двойных дверей, пересекаем комнату, направо, за угол, присели, дождались охранника – и кистенем. Оттащить тело в тенек, где только что ждали.

На юг, по коридору, в дверь. Стрелы справа от кровати и в ванне. Назад, к месту засады, направо, в центр комнаты, где лестница вниз. Вниз, пока не увидим ноги охранника. Когда он идет налево, мы – вниз и направо. Затаились у правой стены, стукнули охранника, оттащили его в бар, в дальний левый угол.

Очищаем бар, в центре – сдвигающаяся панель. В зал через ближайшую ко входу дверь. В первую комнату слева, золото на столе. Выходим влево и в первую дверь направо. Золото на столе, во вторую дверь, через зал в зеленый туннель. Гасим факел, направо, стражника, когда отвернется, кистенем, после чего очищаем сундук.

Назад ко входу, прячемся в тени, стукаем охранника и несем тело к предыдущему. Выходим, направо, налево в конце зала, до перекрестка, гасим факел, налево в сад. Остановимся у входа. Когда стражник уйдет, налево в сад, направо, еще направо и вниз под уклон. Налево по мосту, направо, в зеленый туннель.

По туннелю, у дерева – ключ на земле, направо, к дереву, золото у растения справа. Назад туда, где был ключ. По туннелю наружу, направо, пересекаем двор, назад, можно проплыть по каналу (от моста) и собрать водяные стрелы.

Пересекаем мост, направо, остановимся, когда охранник придет – догоним и стукнем. Оттащим тело в сад, вверх, направо, на север, до комнаты с каналом. Прыгаем на мост.

По туннелю к двойным дверям, откроем ключом, до упора, берем подарки и огненную стрелу. Дверь на юге непроходима, так что назад к мосту, через канал, к месту засады. В тени перед большим деревом в озерце затаимся. Стражник подойдет к нам, развернется и пойдет в теплицу. Бежим (здесь можно) к нему и стучим по голове. Грабим его, берем тело и идем в теплицу.

Информация о Константине — у него в столе. За садами, теплицами, по ступенькам, за запертую дверь. Ух и странная там комнатка...

Прячем тело, выходим во вторую теплицу, прямо и налево, по лестнице и в дверь (ключ есть). Сквозь арку, направо, на перекрестке – направо, у кустарника налево, в колонну. Подарки – на столе, читаем книгу. Под столом – то, что нам надо, компромат на Константина. Назад в теплицу со скамейкой, выходим и направо, в дверь за золотом. Вот и денег хватает.

Выходим, дважды налево, туда, где коридор с плиткой выходит в сад, налево в него, направо, налево, до конца зала и направо около кресла. Перед выходом слева надо

пошуметь и уворовать кошелек охранника, который не замедлит появиться. В дверь – и конец миссии. Победа!

Миссия 6: Собор с привидениями

Что нужно иметь: 2 обычные стрелы, 7 стрел с веревками, 2 огненные стрелы, 1 эликсир воздуха, 4 ослепляющие бомбы

Улица Rubin

Читаем свиток, найденный под фонарем, убеждаемся, что левый рычаг в здании слева в положении "вверх". На восток, через кучу мусора, направо, еще куча мусора, под зданием – деньги. Назад, на север, вдоль стены, налево. Вокруг фонаря, вверх, вправо вокруг фонаря, налево, вверх по уклону, до стены, привлекаем зомби и уводим их за собой. Направо, до знака с названием улицы DePerrin на земле. Налево, прямо к Burrick'у. Пусть подерутся, пережидем в тени.

К северу, направо, на машину и на край стены. На запад, дергаем рычаг, на другой конец и по лестнице в комнату с подарками. В туннель на востоке, на первом правом повороте вдохнуть воздуха, направо, налево, взять денег у скелета, развернуться и вниз по туннелю (готовьте эликсир), там есть лишайниковая стрела. Налево и на поверхность. Вверх на колонну.

Могила Watchman'a

Повернулись на север. Прыгаем на помост и подбираем ключ. Поворачиваемся на юг, идем до конца дорожки и стреляем стрелой с веревкой в верхний край бруса, идущего вдоль южной стены. Наверху вытаскиваем стрелу – еще пригодится. К северу, находим дверь, отмычкой ее, в первую дверь справа, взять деньги из сундука. В туннель и налево.

Первый левый поворот, вверх, в башню. Наверху – стрелу с веревкой в потолок. Вытаскиваем ее, подбираем огненную стрелу около кресла, прыгаем из северного окна на уступ здания напротив. Открываем замок и идем в зал через дверь. Вниз и через двор к могиле, использовать деньги на чашку наверху – они исчезнут. Жалко, но так надо.

Улица Market

Лезем вверх, идем назад на улицу, спрыгиваем на металлический знак, чтобы ниже падать, и вниз. Назад в то же здание, налево, берем деньги в сундуке. На восток, первый поворот налево, в тупик и вверх по лестнице. Наверху – прыгаем в проход на юг.

Впереди налево – злой паук патрулирует комнату. Стрелу ему в брюхо – и за деньгами. На восток в комнату, берем эликсир, выходим, на юг и в дыру. А теперь будем стравливать зомби и Burrick'ов. Наверх с южной стороны, дождаться, пока Burrick'и разойдутся, сбежать с холма, направо. Добежать по улице Market до зомби, привлечь их, и назад – на юг, налево, через мост, налево и в прямоугольную дырку. В конце улицы Auldale и будет битва.



[6] Меч Константина, надо прыгать.

Собор

После расчистки Burrick'ов входим в дверь в конце улицы Auldale. Вперед, до перекрестка, когда призрак отвернется – в левый вход, по лестнице, вокруг восточной стороны, подбираем огненные стрелы, залезаем на окно в задней части собора и выслушиваем советы Глаза.

Грот Хранителей

Назад к призраку, направо, на улицу Auldale, на запад, в квадратный вход упавшей башни, вниз, берем камушек, выходим на юг, у кургана налево (на восток), слева есть сундук с золотом.

Назад к мосту, на юг по мощеной дороге, в грот (комнату с пьедесталом в бассейне). Стрелу с веревкой – в одну из балок (не забыть вытащить), спрыгиваем на пьедестал, забираем святую воду и эликсир. Становимся на ключеобразную подставку, зажигаем факелы около статуи, прыгаем с пьедестала и заходим в раскрывшуюся дырку.

Доходим до двери со статуями, набираем кусков и кладем на правый пьедестал. Прыгаем на левый и быстро пробегаем внутрь. Дергаем рычаг, чтобы засовы не закрывались. Вниз, направо, быстро открываем замок, налево, берем два свитка и два ключа. В другую дверь, читаем книгу, на столе – карта.

Пещеры Burrick'ов

Назад в грот, выходим, налево, на мосту стрелу с веревкой наверх и залезаем в дырку. Собираем радости, спускаемся, забираем стрелу. Обходим кучу мусора, идем налево, отпираем замок и берем эликсир. Заходим за стену в юго-восточном углу. Дырка. Стрелу с веревкой – в балку, спускаемся, выдергиваем стрелу на полдороги.

В комнату с машиной, в туннель на запад, в воду, до перекрестка, на запад, в туннель. Справа и слева можно прятаться. В большую пещеру, собираем радости по углам и между колоннами в центре. В туннель на юг и вверх. До комнаты, пересекаем, собираем золото, заходим в тень, прежде чем злобный зверь с насекомыми нас увидит. Стукнуть его. До развилки, налево, в комнате с бочками собрать стрелы и выйти налево. По краям бассейна стрелы и золото (в куче костей). Назад, в комнату, туннель, на развилке влево (на восток).

В комнате стрелой с веревкой – в край дыры в потолке, вылезаем и забираем стрелу. Справа от двери за кучей обломков еще комната, залезаем на балку и ищем золото под трубой.

Снова улица Rubin

Назад к дыре в полу, где вошли, пересекаем улицу (на восток), в следующее здание. К восточной стене, налево, до конца, в дырку справа. Вверх, налево, направо, налево. До фонаря, направо, под наклонной стеной, до фонаря, в дыру в стене и в первую дверь. Внутри, справа, лестница, по балкам к югу за золотом. Назад на землю, выходим, налево, до перекрестка, налево (на восток).

Отпираем первую дверь справа, вверх по балке, подбираем стрелу и золото, вниз, выходим, направо, к фонарю и направо.

Улица Cathedral

На восток до стены, налево, до здания слева с вывеской цирюльника, внутрь, взяли золото, назад, туда, где вышли на эту улицу, и направо, к стене и налево, через узкое место. Налево, влезаем на балку, направо, собираем золото, на север во двор. В дверь в северной стене. Отпираем замок в двери в западной стене, берем камешек из ниши в стене.

Назад к выходу на эту улицу, налево, прямо на запад до перекрестка, направо, до конца улицы, налево, под наклоненную стену, направо, до стены, направо, за угол и налево. На юг, вверх, направо, налево в здание без крыши (дверь – на юге). Открываем замок. Осторожно – ловушка по центру комнаты. Собираем стрелу и бомбу. К сундукам – собираем мину и стрелу с веревкой. Выходим.

На север в дверь, слева от которой фонарь. Направо, отпираем замок, проходим в комнату и собираем эликсир и огненные стрелы. К западу от двери собираем золото, возвращаемся к лестнице. Между бочками слева от нее – эликсир. Вниз, прямо, входим в комнату слева от тачки.

The Serpentyle Torc хитро спрятан. Недалеко от разводного моста слева лезем на стену, слева дверь, через окно — к особняку. Ключ — под ковриком. В спальне на втором этаже — то, что надо. А могилку Watchman'a надо искать на Market Street, дверка на втором этаже достигается с помощью стрелы с веревкой. Вниз, к могилке, повторить подвиг Буратино с монетами, а потом — стрела с веревкой, и назад.

Стрелу с веревкой – в потолочную балку, вскарабкиваемся, по коридору за шумовой стрелой и золотом. Вниз, забрать стрелу.

Serpentyle Torc

Направо, на север, к дохлым Burrick'ам и электроконсоли. К консоли, на юг между колоннами, налево, до кучи обломков, направо, налево, снова налево (на север). Немного проходим по улице Rubin, направо (на восток). До конца, налево, до стены, налево, направо во двор и через дверь на севере. Выходим из комнаты на восток. На север к мосту.

Направо от моста на другой стороне канала – кнопки, стрелой нажимаем нижнюю. По мосту, направо, на холм, прыгаем на секцию стены, где выключатели моста. Налево и влезть наверх. Направо, пересечь верх стены (на запад, к мосту). Перепрыгнуть, прыгнуть в прогал и к двери. Отпереть замок, выйти из комнаты с противоположной стороны. Вниз на улицу.

По улице к особняку. Под ковриком – ключ, забраться в комнату направо, две ослепляющих бомбы – стражнику. Выйти, отпереть замок главного входа. Собрать радости со стола и лишайниковую стрелу из сундука.

Назад к стражнику, вверх, еще две бомбы стражнику, налево в комнату, налево, отпереть сундук и взять святую воду. Взять Serpentyle Torc из сундука у кровати. Выйти наружу. Победа!

(Окончание следует.)





Продложение. Начало см. в ## 12'98 — 1'99

Half-Life своими руками

•Господин ПэЖэ•

РЕДАКТОР WorldCraft 2.0: УРОК ТРЕТИЙ

Привет тебе, о ретивый читатель, готовый на все, чтобы завоевать вожделенный приз от компании "КИТ"! Готовый даже на то, чтобы читать ПэЖэ-инструкции по работе с исчадием ада, выдаваемым фирмой Valve за редактор уровней. Возрадуйся, читатель, ибо до финиша уже недалеко. Сегодня мы разберемся с монстрами, а в следующем месяце (увы, последнем для этой серии статей) поговорим об альтернативных редакторах и о дизайне как науке. Но прежде чем приступить к запихиванию рычащих и упирающихся монстров в наши виртуальные каменные коробки, давайте проясним несколько вопросов, которые вы чаще всего задаете. Надеюсь, даже те, кто не дождался моих ответов, простят меня и поймут, что ответить каждому индивидуально — почти безнадежное занятие.

Read The F#$%ing Manual!

Читатели, творцы вы мои дорогие! Выслушайте крик души! Не-на-до задавать мне вопросы типа "а что делать, если у меня ничего не работает?" — кроме предупредительного выстрела из шотгана в голову мне вам предложить нечего. Обратитесь в Microsoft или фирму, продавшую вам компьютер. В самом крайнем случае пройдите курсы ускоренного выпрямления рук. Более того, на вопросы, хорошо и подробно изложенные в документации к редактору или самой игре, я тоже не отвечаю — в конце концов каждый может взять словарик и найти все ответы самостоятельно.

Но на самые частые и острые вопросы я отвечу. Хотя не каждому эти ответы понравятся. Итак, приступим. Есть ли в природе альтернативы этому <CENSORED> WorldCraft'у, понимающие Half-Life? Да, есть. Лично я знаю еще два достойных редактора: QuArK и QERadiant, особенно приятен QuArK. Но он страдает как минимум одним недостатком: за него надо платить деньги (напомню, WorldCraft мы выбили для вас из Valve со "Сьеррой" бесплатно). А дальше — решайте сами, какой вам нравится, чуть подробнее о них я расскажу в следующем номере.

Дальше: всех поголовно очень волнует одно и то же: почему уровень не хочет компилироваться? Я жутко рад, что количество наших читателей-самоделкиных растет, но, увы, это привело к тому, что не все читали мои статьи (см. УЧУ-подшивку за 1997 год!), посвященные редактированию уровней для Quake, и, соответственно, не все знают, на что может напороться начинающий строитель.

Придется конспективно повторить: во-первых, уровень должен быть замкнут. Если в него накачать воды — она должна вся остаться внутри, ни щелочки, нигде и ни за что! Особое внимание надо обратить на места типа дверей: движущиеся браши — это не стены, и через них вода утечет, тем самым сделав уровень непригодным к использованию.

Во-вторых, злоупотреблять разрезанием не рекомендуется. Если вы создаете сложную фигуру (например вырезаете из шара конус), для ее представления потребуется огромное количество брашей, и в результате на компиляцию уровня уйдут часы, дни или даже недели, да и тормозить при игре такой уровень будет весьма сурово.

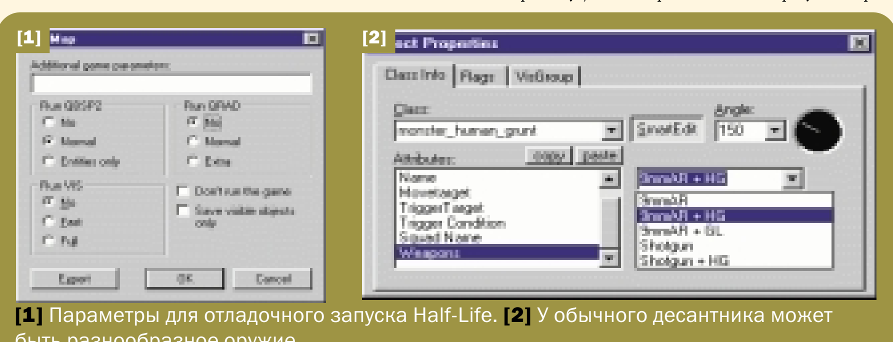
Что такое BSP?

Кстати, еще один частый вопрос — "сколько будет компилироваться мой уровень? я ждал два часа — наверное, программа зависла". Нет, она не зависла. Надо ждать, ждать и еще раз ждать. Сколько — заранее неизвестно, может быть, месяц. Такова жизнь. Во время разработки уровня, разумеется, разумно компилировать с параметрами, дающими максимальную скорость, но самое низкое качество. То есть так, как на рисунке 1 (Run QBSP2: Normal, Run QRAD: No, Run VIS: No). А вот перед тем как отдавать уровень "наружу" (то есть присылать его на конкурс), необходимо откомпилировать его "по полной программе" — то есть поставить переключатели для QRAD и VIS в самое нижнее положение. Да, это долго. Да, это очень долго. Но так надо — только так можно сделать уровень, способный выиграть конкурс.

Анекдотические вопросы вроде "а что такое BSP и какие именно файлы надо слать?" вряд ли заслуживают отдельного ответа, но, памятуя о результатах конкурса Quake-уровней, придется пойти наперекор собственному мнению. Итак, присылать надо две вещи: а) MAP-файл (или, лучше, RMF-файл), дабы доказать, что именно вы являетесь автором данного уровня. Распространять его мы не будем (если вы не дадите на то специальное разрешение), но уровни, присланные без исходного файла, рассматриваться не будут (не будут!), дабы не поощрять, пардон, воровство уровней из Интернета; б) BSP-файл (то есть скомпилированный уровень, который можно загрузить в Half-Life и опробовать в игре) — без него тоже вам на конкурс не попасть, а вот на компакт-диск его наверняка положим; в) если используются дополнительные текстуры, модели или еще что-то, их надо не просто прислать, а еще и пояснить подробно, что с ними делать и куда класть (разумеется, если мы не сможем установить дополнительные файлы, мы рассмотрим уровень без них, но, видимо, вы не зря их туда напихали — без них уровень будет скучен, и вы рискуете потерять призовое место).

Они ка-ак прыгнут!

Уфф... Уже полстатьи позади, а ни одного монстра у нас еще по уровню не бегает. Непорядок. Давайте лучше начнем о деле. Для начала монстров надо просто разместить на уровне. Ничего сложного — как и для других предметов, выбираем слева серую лампочку и делаем те же самые операции по созданию. Только выбираем из списка одного из монстров (их названия начинаются с "monster_"). Например обычного солдата, как на рисунке 2. Поменяем ему направление изначального взгляда (параметр "angle") — и повторим операцию для каждого монстра.



[1] Параметры для отладочного запуска Half-Life. **[2]** У обычного десантника может быть разнообразное оружие.

Казалось бы, вот и все – можно запускать. Ан, нет. Это вам не Quake. Собственно, запустите либо свой собственный уровень, либо, еще лучше, tut7a – из тех, что поставляются в комплекте WorldCraft. И попробуйте повоевать. Это ску-учно, прямо как в Shogo до выпуска патча. Враги практически никуда не бегают, вялые, как рыбы из рекламы.

А теперь запустите tut7b. Казалось бы, та же комната, те же монстры, но гораздо активнее и опаснее. Сами бегут куда надо, даже прячутся иногда. Все дело в волшебных пузырьках! По всему уровню tut7b разбросаны специальные пузы... тьфу, в смысле, объекты info_node. Именно они и позволяют нашим зверям бегать, как настоящим.

На рисунке 3 легко обнаружить, как выглядят эти самые info_node в редакторе и какие у них параметры. А главное – как их надо располагать для оптимальных результатов. Дело в том, что "движок" Half-Life, обнаружив на уровне элементы info_node, строит (к счастью, автоматически) дерево движения для монстров от одного элемента к другому.

Куды пошел? Не туды пошел!

Как и следовало ожидать, поставить слишком много info_node нельзя – ибо начнутся мощные тормоза. Но и слишком мало – тоже плохо, монстры не смогут угнаться за игроком. А потому – вот вам несколько советов, как конкретно надо ставить узлы.

Монстры могут передвигаться только к тем узлам, которые видят. Никаких заглядываний за угол. Так что все жизненно важные места должны иметь по узлу, колонны окружать узлами со всех сторон, обязательно хотя бы один узел – на каждом повороте. Далеко наши зверьки тоже не видят, так что один узел от другого – не дальше 256 единиц.

Но и перебарщивать нельзя – если вдруг из какого-то узла будет видно 128 других или больше, начнутся действительно серьезные проблемы. Да и при меньшем числе узлов играть будет очень медленно.

Нельзя зацеплять стены – монстры застрянут. Для мелких и средних монстров достаточно, чтобы желтый квадрат, которым обозначаются info_node, не залезал в стены, а для больших (Bullsquid, Alien Grunt) надо еще единиц по двадцать с каждой стороны. И не надо забывать о высоте – оставьте достаточно места, чтобы монстр пролез. Особое внимание – наемным убийцам, им надо как минимум втрое больше узлов, чтобы нормально функционировать.

А вот высота не важна – лишь бы над полом. При запуске уровня Half-Life все равно сначала уронит их на пол и только потом будет обсчитывать. Кстати, остерегайтесь использовать движущиеся объекты из брашей (func_breakable, func_pushable и т.п.) и info_node в одном месте. Не заработает. Единственное исключение – func_wall, они безопасны.

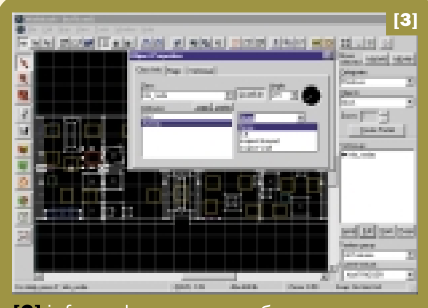
Архитектурные излишества

Некоторые монстры умеют прятаться и неожиданно выскакивать из-за угла. Так используйте это! Аналогично надо делать с ящиками, бочками, колоннами и т.п. бижутерией.

Лестницы – случай особый, но достаточно очевидный. Каждая ступенька должна иметь узел, причем расположенный так, чтобы монстры видели следующий. Если ступеньки особо низкие или особо высокие, может понадобиться расположить info_node не в центре ступеньки, а подвинуть вперед или назад.

Двери – еще проще. Монстры их сами открывают, но только если в этот момент стоят на info_node. А это означает, что надо оные info_node с обеих сторон двери поставить. Причем так, чтобы монстра открывающейся дверью не зашибло (если она вращается или отодвигается, а не просто уходит в стену). Кстати, чтобы открыть дверь, нужны руки, так что на мелких чужаков особо не надейтесь.

И последнее: как отлаживать уровень и бороться с проблемами. Собственно, нормальных путей нет. Есть только один метод: проб и ошибок. Заходим на уровень, включаем бессмертие – и вперед, водить монстров за собой и смотреть, как это у них получается. И следить за консолью – если там появится надпись "No path from X to Y" (где X и Y – числа, номера узлов), это будет означать, что надо бы добавить узлов, чтобы соединить X и Y. А чтобы найти, где все это происходит, придется поработать руками – заглянуть в файл с расширением nrp в каталоге valve\maps\graphs (разумеется, там, где установлен Half-Life). Там все узлы пронумерованы, а по координатам (только X и Y – ведь высота меняется при падении на пол) нетрудно найти их в WorldCraft. EXE



[3] info_node — основа обучения монстров искусству выживания.

22 секрета

• Наталия Дубровская •

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ Abe's Exoddus

Abe's Exoddus — игра не маленькая, а журнал у нас не резиновый, и мой эпохальный труд, случись мне писать солюшен, пришлось бы портировать номеров на шесть вперед, до самого купального сезона. Так что я лучше расскажу о самом интересном — о секретах. Вернее, о потайных уголках уютного мира Soulstorm Brewery и прочих Скрабоний.

Mines

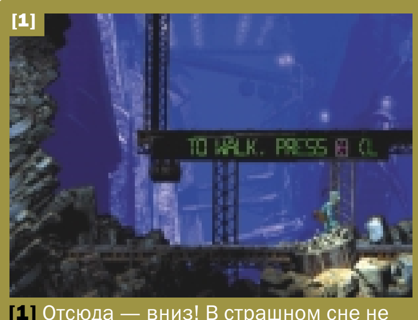
"Секреты" – это такие хитрые местечки, в которые ни одному мудоканину в здравом уме и твердой памяти не пришло бы в голову заглянуть, – а они однако существуют, и в них сидят очень полезные для общего счета спасенных зелененькие работяги – иногда целыми стаями, голов по восемь. Чтобы лучше понять, где именно расположен очередной секрет, текст снабжен иллюстрациями, ясно обозначающими точку, откуда можно начать движение для спасения "секретных" мудокан. Сверяйтесь – и вперед!

Туннель 1: секрет 1

Очутившись в самом первом туннеле, не торопитесь бежать направо: прямо на первом экране, за тележкой с костями расположен спуск в первый секретный "карман" фабрики. Эйбу нужно просто слезть вниз, а потом войти в дверь налево.

Борьба с летающим слигом в этом "секрете" будет нелегкой, а тупость мудокан – непробиваемой. Рычаг отключает электрическое поле всего на мгновение, поэтому лучше "проводить" зеленых по одному и ни в коем случае не торопиться.

"Уронив" всех троих вниз и отправившись вслед за ними в колодец, подождите с камланием: пусть болезные сначала откроют Эйбу перегородку, покрутив колеса на своем этаже: дальше налево скрывается чуть не десяток их пристукнутых собратьев! С ними у Эйба проблем не будет: покамлал – и назад, той же дорогой.

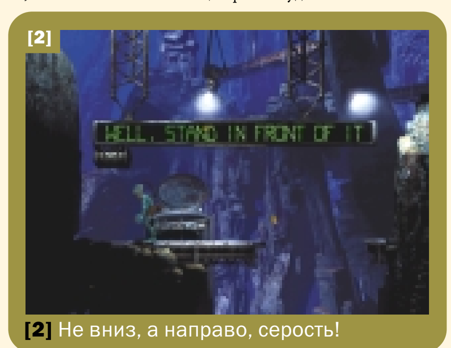


[1] Отсюда — вниз! В страшном сне не догадаешься!

Туннель 1: секрет 2

Отгуляв в виде слига по бесконечным воротцам-теле-

портерам и очутившись рядом с этим колодцем, не надо сразу же в него нырять: лучше прогуляться влево и спуститься на карниз, полный бутылок. Теперь, направившись влево и повторив телепорт-маршрут покойного охранника, Эйб сможет спасти еще троих мудокан.



[2] Не вниз, а направо, серость!

Туннель 2: секрет 3

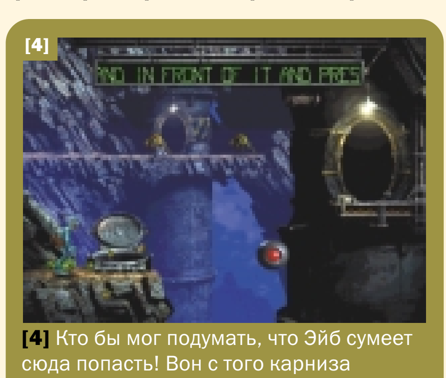
Скатившись вниз, на экран с вентилятором, и перейдя в правый угол, не лезьте вверх, как любой нормальный мудоканин: спуститесь лучше вниз! Прокатившись до колодца, Эйб легко найдет еще пятерых зеленых земляков и отличный портал. Колодец справа вернет его в начало туннеля.


[3] А теперь — не вверх, а вниз! За камнем в самом углу!

Туннель 2: секрет 4

Прорвавшись под обстрелом через колодцы к дверке, сместитесь от греха вправо, вдохните и сиганите с разбега (обязательно!) прямо в никуда – и попадете в колодец!

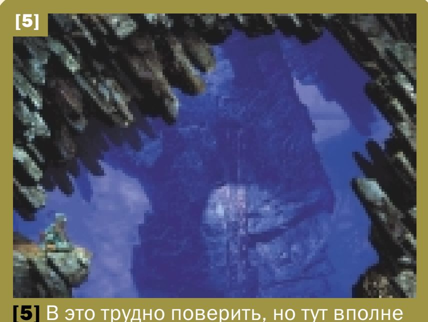
Дальше Эйба ждет весьма опасный трюк: пройдя влево и проникнув в дверку, быстро забежать к слигам на правый экран и стремительно вернуться в дверь и на этаж ниже – заманив слигов с собой на левый экран, разумеется. Теперь, вдали от красного глаза, их можно легко заколдовать. Расправившись с ними, останется пробежаться до двери, скинуть еще одного слига на бомбочку, спасти пару мудокан и, спикировав в колодец, вернуться на карниз у двери, откуда Эйб и начал свой путь.



[4] Кто бы мог подумать, что Эйб сумеет сюда попасть! Вон с того карниза справа!

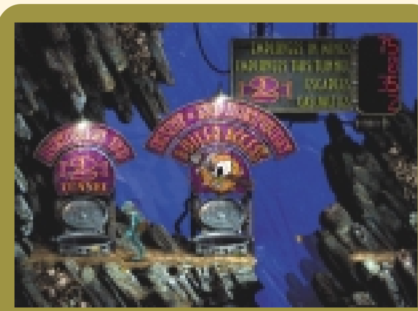
Туннель 2: секрет 5

Отлетав за слига-вертолетчика (непременно прорвитесь через мясорубки слева и уложите охрану в следующей пропасти!) и нырнув в колодец, Эйб сразу захочет перекатиться влево – и зря! С этого обрыва вполне можно спрыгнуть вниз, прокатиться влево и спасти еще парочку мудокан.


[5] В это трудно поверить, но тут вполне можно спуститься вниз...

Туннель 3

Как бы ни торопился Эйб дальше, в бойлерную, сначала неплохо бы свериться с табло: если в туннеле еще остались рабочие, лучше прыгнуть в левый колодец и подобрать их, пробежавшись по маршруту еще раз.


Если у вас все не так хорошо и работники в туннеле еще остались — отправьте Эйба в левый колодец! Пусть еще поработает!

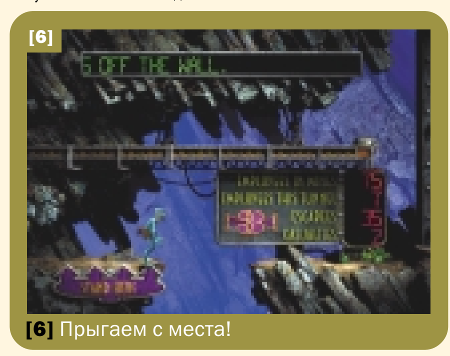
Туннель 3: секрет 6

Вот оно, место, где мин больше, чем мудокан! Сразу полезный совет: если мина прямо над головой, камень можно запустить почти по вертикали: надо только, бросая, нажать на стрелку, обратную направлению Эйбова взгляда. Очень здорово получится!

Итак, мы на краю пропасти, на той стороне – мины. Взорвать их все – дело святое, но прежде чем воспользоваться результатами, предложите Эйбу совершить еще одну глупость: прыгнуть вниз. Но не просто сорваться, а прыгнуть с места, повиснув на правом краю пропасти на руках, а потом разжать пальцы. Дверка, колодец – и вот еще три слепых мудоканина нам на спасение!

Прежде всего скажите Эйбу, чтобы взорвал мину в левом углу: иначе наши слеподыры непременно напорются. Есть? Начинайте выводить мудокан по одному, тормозя их и подставляя им мостики по дороге (только про команду WAIT не забывайте – они же слепые! Уйдут с обрыва – костей не соберешь!).

Уронив всю команду вниз, к самому колодцу, НЕ ОТПРАВЛЯЙТЕ ИХ В ПОРТАЛ! Пройдя влево, Эйб легко обнаружит четыре колеса, которые надо срочно покрутить всем коллективом! Приедет лифт – отвезет всех еще к одной выездной бригаде, и вот тогда – колдуй – не хочу! А потом и назад можно.

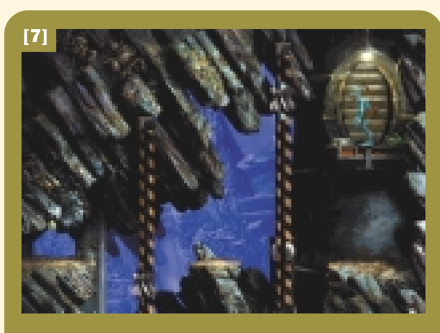


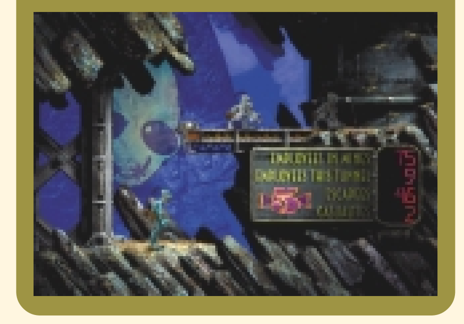
[6] Прыгаем с места!

Туннель 5

Секрет 7

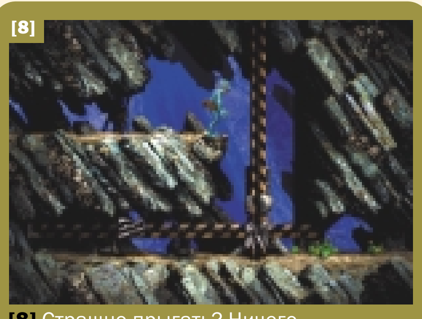
Здесь так страшно, что не до секретов! Стоит наш Эйб на краешке, а перед ним носятся две мясорубки! Однако рискнуть стоит: видите, камни сыплются посредине экрана, совершенно ниоткуда? Прыгаем, разбежавшись, вперед, со всей дури! И цепляемся за платформу, скрытую в утесах. Подтянулись, покамлали для пары затаившихся там работяг – и назад, вниз. Только осторожно, на руках.


[7] Прыгай, смелее! Только сохранись сначала. Здесь на мясорубку угодить ничего не стоит!



Секрет 8

Похожий трюк, всего через экран: справившись еще с двумя ужасными мясорубками, нужно задержаться и прыгнуть назад, еще на одну скрытую платформу. Работы здесь немного: можно потянуть за колечко, остановив мясорубку слева, и спасти двух мудокан справа (если только они уже не спасены, как было описано абзацем выше).



[8] Страшно прыгать? Ничего, зацепишься!

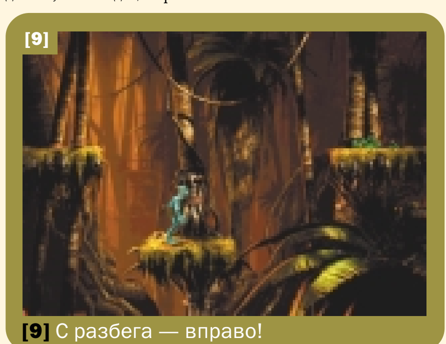
Necrum

Секрет 9

Прыгнув на платформочку между двумя обрывами, преодолейте соблазн немедленно продолжить движение влево: поверните Эйба лицом вправо – пусть еще разок прыгнет с разбега в пустоту! И повиснет, зацепившись за невидимый карниз. Падаем в колодец – и попадаем в мерзейшее местечко: трое слигов с автоматами на заднем плане, глаз посередке и простреливаемая насквозь платформа под ногами!

Дождавшись, пока все слиги отвернутся, несемся влево – там тоже уютно! Медленно, ползком, прячась за колоннами, – сначала влево, оптом наверх, потом направо, потом наверх... Уф!

И все – чтобы найти прелестнейшую картину: семейку мудокан, усердно колотящих молотками под медленно спускающейся с небес мясорубкой! Пусть Эйб немедленно отзовет их в сторонку (главное – остановить их перед бомбами! Они ж тупой народ!), а потом можно и спуститься, и бомбы разрядить. А уж потом – покамлать – и домой, в колодец справа!



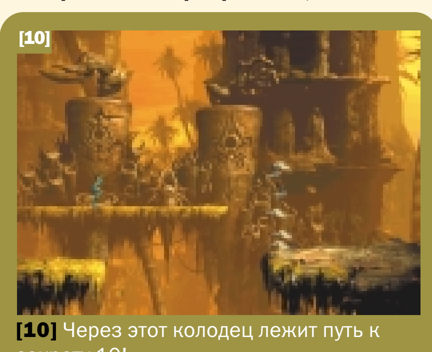
[9] С разбега — вправо!

Секрет 10

Прыгнув в колодец, путь из которого ведет в Mudanchee, и приземлившись перед другим колодцем, возле горы бутылок, рекомендую присесть и прокатиться налево: там есть зверский секрет на пару мудокан! Прыгнув в портал и обнаружив себя висящим на краешке платформы, с бодрым слигом вверху и дрыхнущим – внизу, советую Эйбу немедленно сохраниться и далее действовать очень осторожно.

Дождавшись, когда верхний слиг отвернется, подтягиваемся – и тут же прыгаем вправо, к рычагу. В это трудно поверить, но если Эйб сделает все очень быстро, ни один из слигов его не заметит. Дальше – за рычаг и через пропасть, потом на цыпочках мимо слига...

Теперь – самое сложное! Забравшись наверх, деактивируем бомбу, пока поднят мостик, перекатываемся вперед, следующую... Опустив рычагом стену, Эйбу стоит активизировать бомбочку внизу и заманить на нее робота, попав под лазер. Дальше сами разберетесь! Получилось!



[10] Через этот колодец лежит путь к секрету 10!

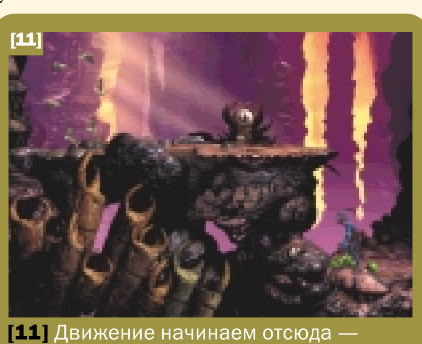
Mudanchee Vault

Секрет 11

Помните такое неприятное место: три скрэба, червякфлич, две ловушки для душ и дверь по центру? Так вот, войдя в эту дверь, Эйб без проблем доберется до портала на приступочке. А под приступочкой – секрет! И весьма противный!

Прокатившись влево, Эйб свалится на голову очередногоногастого уродца (ну, почти на голову). За скрэбом – портал. Открыв его, Эйбушке придется проявить просто чудесную ловкость: сигануть в него с разбега так, чтобы скрэб не успел его подцепить в полете на нос.

Рычаг уронит Эйба к местным мудоканам (а заодно и фличи начнут просачиваться сверху). Рекомендую поскорее спуститься вместе с мудоканами вниз и поскорее разобраться с мясорубками (опустить стену, прокатиться под ними, остановить, присесть, пока не стукнуло Эйба по башке, – и можно смело камлать, отпуская мудоканьи души на покаяние!



[11] Движение начинаем отсюда — перекатами.

Секрет 12

Там, где Эйбу придется прорваться через пять дверей – одна страшней другой, – секрет ждет его уже в первой, самой большой. Добравшись до первого замка, имеет смысл притормозить возле горки бутылок и спуститься вниз (получится!).

Оторвавшись от первого скрэба и найдя первую мудоканью парочку, очень рекомендую позицию сохранить: придется добираться до левой приступочки с рычагом, пока скрэб бродит под ногами. Получилось? Теперь его заколдуем, загоним в деревянную клеть справа и запрем, вернувшись в Эйба и дернув за рычаг. Останется вытащить мудокан из-под мясорубок, прокатить их на лифте до портала (спасши от мясорубок еще пару!) и вернуться в свой несекретный мир через колодец.

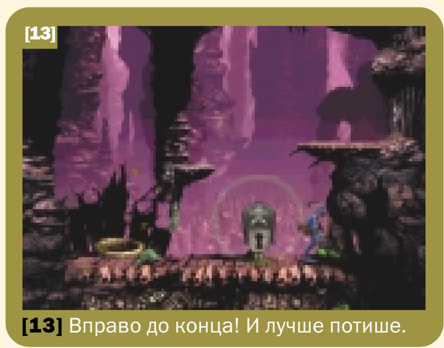


[12] Вот отсюда можно спуститься вниз!

Секрет 13

В крайней справа сверху маленькой дверке тоже есть свой секретец! Так что внимание!

Тихонько спустившись к замку-ловушке, перекатом – вправо до конца – и Эйб уже там, в секрете! В портал – и жарить червяков-фличей. Прокатившись до конца вправо и дернув за рычаг внизу, Эйб выпускает фличей на волю – и наверх, колобком влево до рычага: вот вам, червячки, и электрошок для здоровья! Осталось отвести бригаду к порталу.



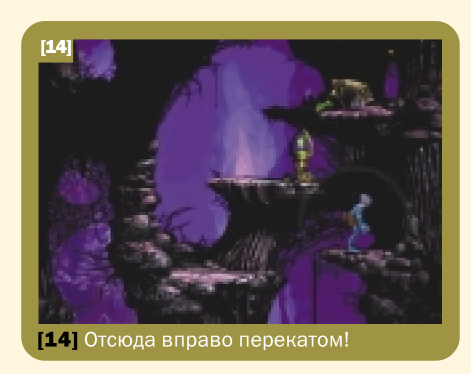
[13] Вправо до конца! И лучше потише.

Mudomo Vault

Секрет 14

Первая слева в среднем ряду дверка. Дорвавшись до замка с невидимостью, опять спускаемся вниз и прыгаем вправо – еще секрет! Перекатом, невидимость (не бойтесь, она восстановится!) – и в дверь! В еще одну заводскую помойку.

Рывок за колечко (только чтобы не на мясорубку!), еще раз вниз, и опять вниз и влево – осторожно! Мясорубки так и ходят, а ждать идущих сверху фличей придется прямо под ними – свернувшись в уголке. Тупенькие червяки непременно попадут на ножи. Теперь – наверх, к депрессивному компатриоту, вертящему колесо (и гоняющему мясорубки!) в правом углу. Эйб легко его утешит, и тогда ничто не помешает собрать всю компанию у портала.


[14] Отсюда вправо перекатом!

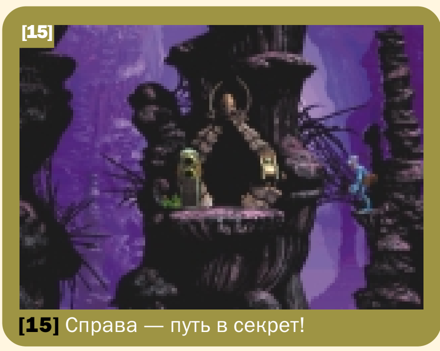
Секрет 15

Верхняя правая дверь. Конец уровня — перед выходом. Не надо! Лучше прыгнуть вправо, перекатиться дальше и получить еще один секрет — очень интересный.

Придется прокатиться по нажимной пластине — сверху камни так и повалятся! Быстро камлаем и прячем парамайта под козырек справа. Когда все успокоится, можно и за колечко потянуть, открывая Эйбу колодец. А уж там!

Быстро заколдовываем парамайта и прыгаем по паутинкам до кольца — чтобы Эйба камнем по темечку не стукнуло ненароком. Потом тем же парамайтом — наверх, где работают местные мудокане и шляется парочка парамайтов. Быстренько: здороваемся с обоими, даем команду WORK, здороваемся, FOLLOW ME (COME), WORK!

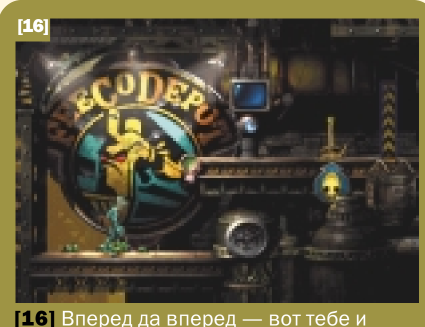
Мудокане спасены (если вы действовали достаточно быстро), можно вернуться в Эйба и почантить... Красота!


[15] Справа — путь в секрет!

Feeco Depot

Секрет 16

Удобно расположен — в самом начале уровня! Просто катим себе Эйба на нижнем этаже по полу, за вентилятор — и делов!



[16] Вперед да вперед — вот тебе и секрет!

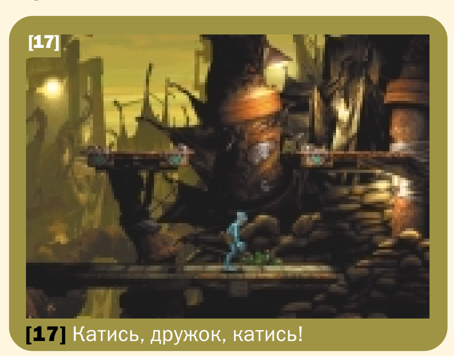
Да и потом не очень сложно: тихонько спускаемся вниз и осторожно, из тени в тень, пока слиги отвернутся. Так же тихо — наверх, почантили без проблем для кучки зеленых и одного портала — и назад той же дорогой!

Slig Barracks

Секрет17

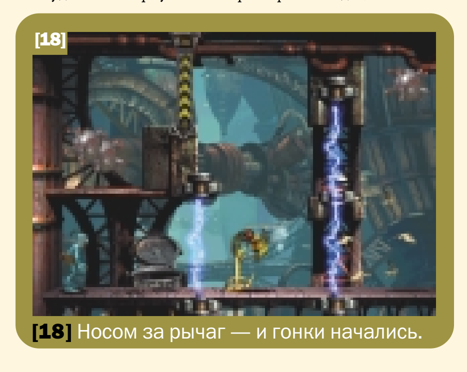
Дверь номер два. Эйб только что вошел в промежуточную дверь и заставил несчастного заколдованного слига врезаться в мину. Прокатившись по первому этажу вправо, наш героический мудоканин найдет секрет с минами.

Миновать первую не сложно: она туповата, не трогает, если висеть на руках. Дальше — хуже: вылетев из колодца, Эйб повиснет на руках на маленькой такой платформе. Вот пусть и не вылезает! Если повисеть от души, бродячая мина непременно шарахнет слига — и путь свободен! Лучше шевелиться поактивнее: на следующем экране мина летит прямо на наших призовых мудокан, и если вовремя не почантить... Дальше — в колодец, и готово!


[17] Катись, дружок, катись!

Секрет 18

Дверь 4. На экране с порталом (когда слигов уже нет!) справа — так, чтобы камни закрывали Эйбовы впечатляющие ступни, — спуск в секретную область на пару мудокан. Прыгнув в портал, начинаем упражнение "гонки слига с минами". Дернули слиговой челюстью за рычаг — и понеслись, аккуратно выписывая по шахте маршрут, чтобы мина не догнала. На самом дальнем экране — рычаг, он отключает электрические ловушки. Теперь одно: успеть столкнуть слига с минами, прежде чем они столкнутся с мудоканами. Эйб теперь может прыгнуть в портал, спасти мудокан и вернуться наверх через колодец.


[18] Носом за рычаг — и гонки начались.

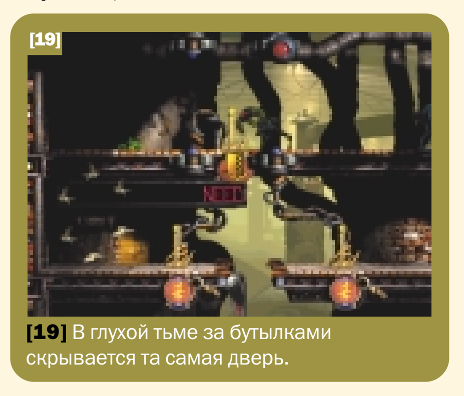
Bonewerkz

Annex 1: секрет 19

В самом дальнем левом углу наверху, куда Эйб прокрался на цыпочках за спинами слигов, есть дверка — ее просто не видно в темноте! А за дверкой, само собой, секрет! Воротца-телепортер для начала, а дальше — просто ночной кошмар!

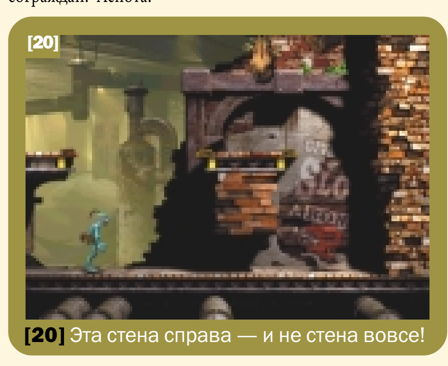
Алгоритм такой: обрисовав Эйба в телепортере, мгновенно начинаем движение в следующий — пока Эйб не выскочит на заднем плане, прямо за спиной у слига. Слига надо хлопнуть по морде (!) и — бежать, бежать, бежать вправо! Скатились на кнопку телепортера — переместились... В общем, пока Эйб не окажется далеко на фоне, в безопасности и с возможностью поколдовать. Заполучив слига в свое распоряжение, ничего не стоит устроить замечательную бойню: положить двух слигов на левом экране (чтобы расстрелять то, что шевелится на первом плане, достаточно нажимать, постреливая, стрелку "вниз".

Угрохав после этого "своего" слига (и второго, с правого экрана, тоже), Эйбу останется собрать ноющих друзей и почантить перед порталом. А теперь — и в колодец не грех сигануть.


[19] В глухой тьме за бутылками скрывается та самая дверь.

Annex 1: секрет 20

В самом конце уровня, справа внизу, где с неба падают ящики, Эйба ждет большой сюрприз: глухая кирпичная стена справа — и не стена вовсе, сквозь нее вполне можно прокатиться — и очутиться в следующей секретной области! Очень незатейливой: за рычаг дернуть да почантить минутку — вот тебе и плюс пять в реестр спасенных сограждан! Лепота!


[20] Эта стена справа — и не стена вовсе!

Annex 7: секрет 21

Возле портала, куда надо отправить пятерых, пошлите Эйба влево вниз: пусть срывается с последнего карниза, не бойтесь! Внизу — колодец, а из колодца — путь в тайное местечко.

Прогулка влево — и сразу ужасное испытание! Дебил-соотечественник полотерствует на лифте, а на него не торопясь едут две мясорубки. Сверху стоит здоровенный слиг и смотрит на все это с удовольствием.

Повисли на правой платформе, слиг отвернулся – подтянулись, перепрыгнули к нему, висим, пока не отвернулся опять, подтянулись – и за рычаг, чтобы мясорубкой его, подлеца!

Есть? Если Эйб успел – то на лифт и вверх, из-под мясорубок.

На правом экране – почантить, чтобы бедолага успел проскочить под заработавшими мясорубками, а потом – самому выбираться. А забегали они! Удачи!

Annex 8: секрет 22

Дойдя во второй бойлерной до противного местечка, где Эйбу предстоит сигать по куче платформ, и на каждой – мина, можно сделать передышку: вместо того чтобы костями швыряться и глохнуть от взрывов, осторожно шагнуть с края основной платформы вперед – и мы уже там! С толпой бесплатных мудокан, которых осталось только подозвать и отправить в портал – никаких проблем! Здорово!


[22] Осторожно шагаем вниз. Именно ШАГАЕМ — иначе Эйб просвистит мимо карниза и расшибется вдребезги.

На этой мажорной ноте и закончим. Потому что дальше в игре все просто да ясно! Есть еще интересное место при возвращении в Feeco Depot (там, где надо плестись за слигами, то и дело ныряя за укрытия) – как всегда, за горкой бутылок. Но это уж вы сами – тем более что мороки там полно, а мудоканин только один. Оставляю вашему Эйбу шанс проявить героизм самостоятельно!

Милость к Падшему

ЧАСТЬ 1

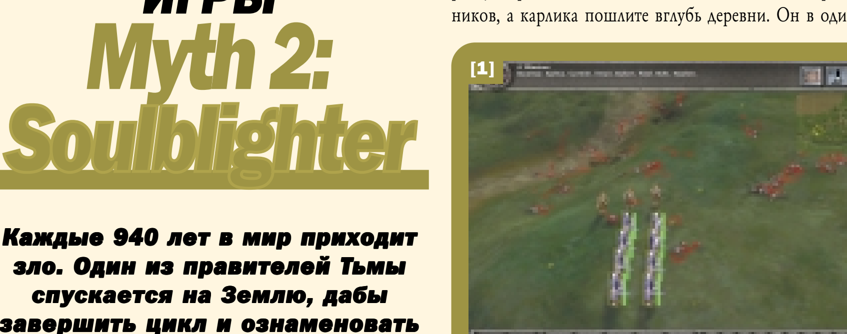
• Михаил Калинченков •

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ Myth 2: Soulblighter

Каждые 940 лет в мир приходит зло. Один из правителей Тьмы спускается на Землю, дабы завершить цикл и ознаменовать начало новой эпохи. Но сегодня миру грозит полное уничтожение. Лорд-изгнанник хочет искоренить добро и установить вечное царство Зла. Имя ему — Губитель Душ... Спасти мир, а заодно успешно пройти Myth 2 до победного вам помогут эти советы.

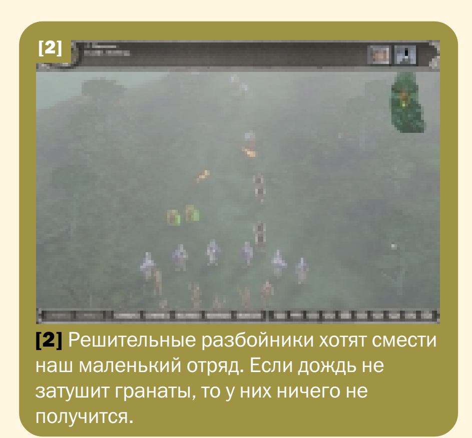
Глава 1. Виллоу Крик. 25 августа

Кучка Ghasts заполонила деревню Виллоу Крик, и нашему отряду поручено спасти жителей. Переводите отряд через речку и располагайтесь на холме. Поставьте впереди лучников, а карлика пошлите вглубь деревни. Он в одиночку справится со всеми тварями, если вы не дадите им подойти слишком близко. Те, кто сможет обойти его, в любом случае нарвутся на стрелы. Море удовольствия и никакого напряжения!


[1] Прикажите воинам не двигаться при нападении, иначе они попадут под стрелы.

Глава 2. Спасение. 25 августа

Спасти всех не удалось. Шайка разбойников увела нескольких жителей с собой и держит их на кладбище. Путешествие среди могил, да еще и ночью – занятие, требующее тишины и сосредоточенности. Оставьте всех на развилке дорог, а карликов отправьте к входу на кладбище. Там – пара охранников. Если дождь не затушит гранаты, то парочка отправится в мир иной, никого не предупредив. Дальше надо действовать быстро. Освобождайте пленников и немедленно возвращайтесь обратно. Первой волной за вами будут идти разбойники, постарайтесь “положить” их с помощью карликов и лучников, с остатками разберутся воины. После этого, во избежание потерь, можно спокойно отходить по дороге. Ghasts не в состоянии догнать отряд, а внизу уже ждет подмога.


[2] Решительные разбойники хотят смести наш маленький отряд. Если дождь не затушит гранаты, то у них ничего не получится.

Глава 3. Вниз по извилистому пути. 26 августа

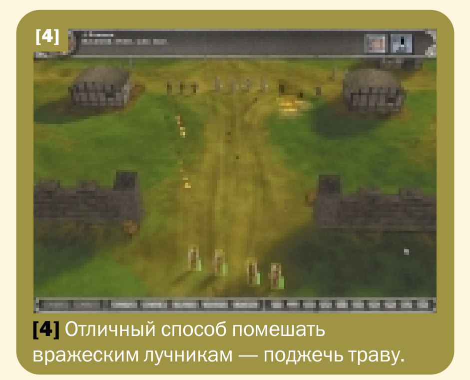
Миссия выполнена, пора возвращаться в город. Вместе с нами увязался и староста деревни – Рюрик. Попросил проводить его к мэру. Знали бы, сколько бед из-за него по дороге будет, ни за что бы не согласились... Если энное время в начале миссии не совершать никаких телодвижений, на отряд выйдут несколько Ghols. Эти не опасны. Следите только за Рюриком, он все время торопится и может нечаянно попасть под шальную гранату. Далее следуйте за ним, он – ваш гид. Ближе к реке снова останови-


[3] Мы впервые знакомимся с Thrall'ями. Медленные и необычайно тупые создания.

тесь. Вы с удивлением обнаружите, что за вами следует целый отряд Thrall'ей. Пользуясь их медлительностью, гасите бедняг гранатами. Теперь сверните с дороги вправо. Там болтаются одинокие Soulless. Пока лучники разбираются с ними, выставьте вперед карликов – скоро покажется еще один отряд. Переходите брод осторожно – в воде непременно кто-нибудь прячется. Впереди еще одна небольшая стычка, но до города рукой подать.

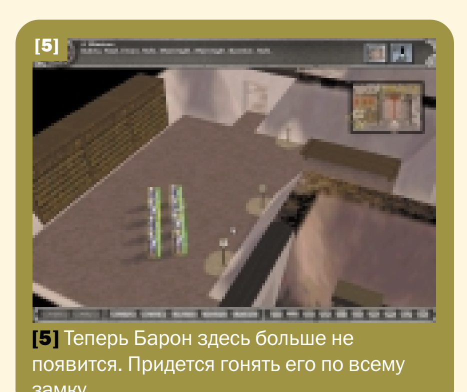
Глава 4. В брешь. 2 сентября

Оказывается, причина всех наших неприятностей – некий Барон, связавшийся с силами Зла. Нам предстоит пробраться в его замок. Снова тот же прием – пройдите немного вперед и остановитесь. Бегающие окрест Ghols не преминут навестить отряд. Следующая остановка – небольшая деревня перед замком. Народу в ней всего ничего – несколько лучников и Thrall'ей. Оптимальный способ обойтись без жертв в собственном стане – выманить одним воином тяжелую пехоту, быстренько закидать ее гранатами, а затем уже спокойно разобраться с лучниками. Тяжелораненых оставьте в деревеньке и смело выступайте к мосту. Теперь все действие перейдет к карлику-невидимке: он должен пробраться за ворота и в нужный момент опустить мост. Для согласования действий прикажите воинам трогать на территорию замка. Как только лучники заметят их, опускайте мост. Отводите воинов под арку, а лучников бейте карликом (сначала на одной стене, потом на другой). Все, осталось лишь зачистить территорию!


[4] Отличный способ помешать вражеским лучникам — поджечь траву.

Глава 5. Барон. 2 сентября

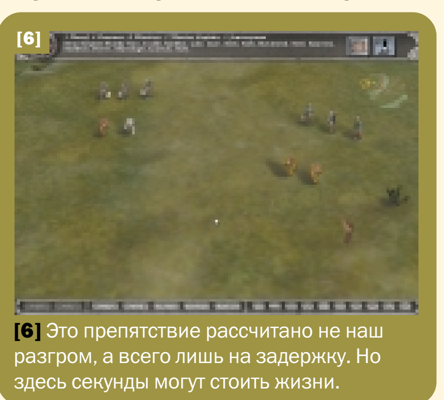
Итак, мы в замке. Задача: не дать злодею уйти. А уйти он может запросто. В правой и левой угловых комнатах за шкафами находятся секретные выходы. Если будете мешкать, Барон направится к одному из них. Поэтому сразу делите отряд пополам и отправляйтесь вышибать охрану из этих комнат.


[5] Теперь Барон здесь больше не появится. Придется гонять его по всему замку.

Затем подождите немного – на выручку подойдут патрули. А вот теперь начинайте потихоньку обходить все помещения справа налево (только не суйтесь в центральную залу – там делать нечего). По ним бродят Stygian Knights. С этими осторожно – против них бесполезны стрелы, работают только гранаты. В конце концов Барон окажется зажатым в какой-нибудь комнате. Тут ему и амба.

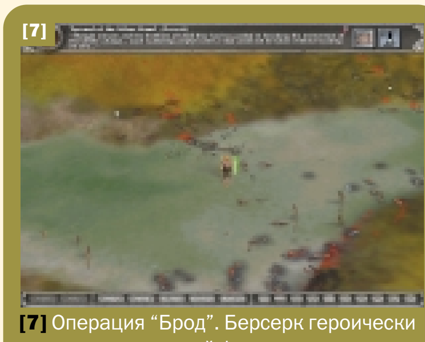
Глава 6. Гоненский мост. 15 сентября

С этого проклятого дня мы уже точно знаем, кто наш противник. Авангард сил Губителя совсем близок. Наша задача взорвать мост через пропасть, чтобы задержать врага. Основная стратегия миссии – ни секунды задержки. Вы убедитесь в этом, когда увидите за своей спиной полчища нечисти. С самого начала немного подождите – справа появятся трое Soulless. Затем быстро сбегАйте вниз по дорожке, но не переходите брод, а перемещайтесь по берегу. Все время держите наготове лучников и не подпускайте близко подрывников. Держитесь тропинки, она приведет вас наверх – пред очи небольшой группы Thrall'ей и Ghols. В принципе, ничего сложного – эти ребята слабы против гранат и лишь отнимают время. Последняя схватка перед мостом намного серьезнее. Тут уже не жалейте сил, бросайте всех воинов в атаку – они разберутся. А дальше – мост!


[6] Это препятствие рассчитано не наш разгром, а всего лишь на задержку. Но здесь секунды могут стоить жизни.

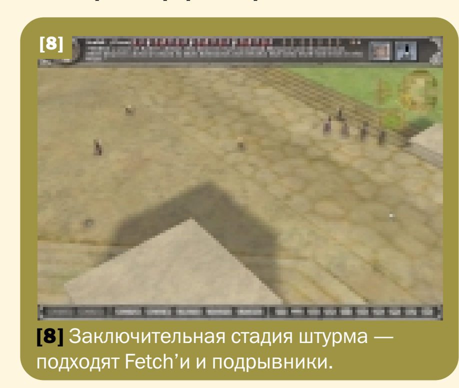
Глава 7. По ту сторону Клаудспайна. 17 сентября

К сожалению, мост не остановил врага, и тот с ужасающей скоростью движется к столице. Единственный способ обогнать его – использовать разрушенный телепорт. Пошлите одного берсерка вперед, он выманит троих Soulless на стрелы лучников. Немного пройдите по дороге, и слева покажется небольшой отряд. Лучники опять займутся летающими тварями, а карлики... шесть карликов! Тут и говорить нечего. После этой разборки переведите карликов в арьергард – с тыла зайдет кучка Ghols. Теперь можно бодро двигаться до самого брода (немного не доходя до него). Здесь осуществляем строгое тактическое построение – убираем берсерков назад, лучников вытягиваем в одну линию справа, а трех карликов ставим слева. Одним берсерком пересекаем брод по левой стороне и выманиваем весь фланг на себя (все время маневрируйте). Поначалу прибежит кучка Ghols – карлы обязаны их остановить. В дальнейшем повторяйте операцию, пока не перебьете всех. Двигайтесь к телепорту. Пока берсерки бьют Soulless, карлики пусть чинят "адскую машину". И быстрее отсюда, а не то будет плохо!


[7] Операция "Брод". Берсерк героически вытащил весь левый фланг в воду, теперь нечисть стремится ретироваться.

Глава 8. Мадригал. 23 сентября

Вот мы и в столице. Но и враг тоже рядом. Более того, у нас одна цель – найти магический Кодекс в Великой Библиотеке. Мы успели немного раньше, но теперь придется защищать библиотеку от враждебных посягательств, пока Journeyman не соизволит оттуда выйти. Все атаки противника делятся на стадии. Первыми прибегут Ghols, опять же с перерывами, так что проблем не вызовут. Затем подойдет толпа Soulless с Thrall'ями. Тут дайте волю карликам с лучниками. Наконец, последний штурм возглавят подрывники с Fetch'ами. При удачном раскладе взрывы уничтожат всех. В противном случае лучникам все равно хватит времени перебить всех поодиночке. Иногда эти атаки меняются местами, но никогда не следуют вместе. Берсерки в обороне практически не участвуют, лишь изредка добивая зарвавшихся. Как только Journeyman выйдет, уходите к телепорту. Несчастные, охраняющие его, просто не в состоянии предпринять что-либо серьезное. Только держите берсерков впереди.


[8] Заключительная стадия штурма — подходят Fetch'и и подрывники.

Глава 9. Врата Штормов. 10 октября

Все наши усилия оказались тщетными! Кодекс нисколько не помог, и королю Олрику необходимо срочно бежать из столицы. А мы должны любой ценой доставить его на корабль. Первое правило игры – всегда идем в обход – применяется и в этой миссии. Главное – выстоять в первые минуты. Сразу отойдите назад, таким образом вы обезопасите тылы. Миркридии будут заходить сразу с двух сторон. С одной – их возьмут на себя карлики с лучниками, с другой – поставьте Олрика и 3-4 воинов. В конце атаки подойдут Fetch и Soulless.

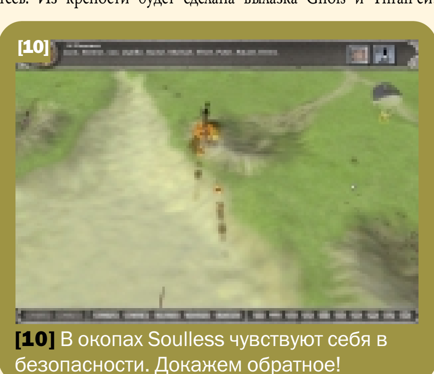


[9] Вся эта кучка сейчас заляжет у подножия холма, испытав в первый и последний раз действие гранат карликов.

Концентрируйте огонь лучников, и твари не причинят вам вреда. Теперь уходите влево и короткими перебежками перемещайтесь по возвышенностям. Оттуда лучники и карлики без проблем снесут миркридий. Лишь однажды вы нарветесь на большой отряд, но тогда можно применить заклинание Олрика. Отряд из Fetch'ей и Soulless, охраняющий деревню, уничтожается лучниками. Путь на пристань практически открыт. Двух оставшихся заклинаний вполне хватит, чтобы заполучить корабль в свои руки.

Глава 10. Высадка у Белых Бурунов. 16 ноября

Вот и подошло к концу плавание. Тем не менее враг опередил нас – береговая крепость в его власти. Если нам не удастся заткнуть артиллерию, корабль вместе с Олриком пойдет ко дну. На берегу задерживаться не стоит – артиллерийский расчет неплохо пристреливается. Быстренько хватайте всех в охапку и пробирайтесь по левому флангу. Ближе к окопам (там сидят парочки Soulless) начинайте оперировать лучниками. Неплохая идея закинуть туда горящие стрелы – пусть поджарятся! Территория непосредственно перед стенами опекается Thrall'ями. С ними отправьте общаться карликов. Путь к воротам свободен. Снимите Soulless со стен, но не увлекайтесь. Из крепости будет сделана вылазка Ghols и Thrall'ей. Уничтожьте их и заведите лучников в арку. Оттуда они "положат" скучающего Fetch'а. А теперь просто бросайте берсерков на стены и крушите всех и вся. Король снова спасен!



[10] В окопах Soulless чувствуют себя в безопасности. Докажем обратное!

Глава 11. Через Эрмайн. 30 ноября

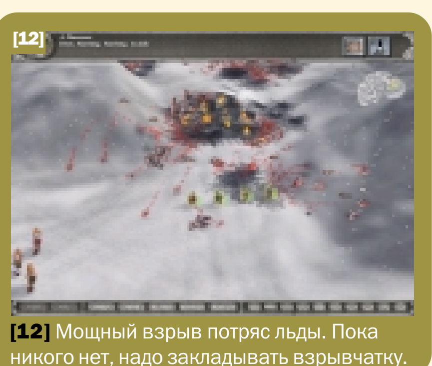
Противник силен как никогда. Он заставляет нас все время отступать. А перед нами жуткий заколдованный лес Эрмайн. За один день пересечь его невозможно, поэтому пришлось заночевать... Переживем ли мы эту ночь? Атаки местных обитателей не отличаются особым разнообразием. Сразу видно, Суворовых тут нет. Справа, слева, по центру, снова справа... Волки выносятся карликами, а берсерки рубят bre'Unor'ов. Но последние ночные часы становятся сущим адом. Враг начинает штурм сразу с трех сторон. Карлики и лучники обороняют одну сторону, а берсерки – две другие. Не ждите, пока это сборище подойдет вплотную. Бейте их до того, как они объединятся. Безусловно, будут потери. Только следите за тем, чтобы лучники не начали стрелять по спинам своих. Все, кажется, рассвет...



[11] На мой взгляд, лучшего места, чем у костра, для обороны не найти. Хоть он и открыт с трех сторон.

Глава 12. Лестница Печали. 22 декабря

Оказывается, мы не зря пересекали этот лес. За ним, где-то во льдах, находится одна магическая вещица. Нам нужно найти ее раньше, чем это сделают приспешники Губителя. Впрочем, искать ее будет Journeyman. А нам всего лишь нужно затормозить движение врага. Учитывая возможности рельефа, это несложно. В начале резко поворачиваете налево, забираетесь на бугор и оттуда гасите проходящего мимо врага. Как только прибудет подкрепление, бегите к нему. Осторожно, по дороге на вас нападет стая Soulless. Не проблема – снова лезьте на такой же бугор и забиваете врага сверху. Последнее подкрепление находится в гораздо более невыгодном положении – сплошная равнина. Зато уйма взрывчатки. Расставьте карликов недалеко от заминированных полей, а когда враг начнет атаку, взрывайте их. В перерывах разложите оставшиеся заряды. Этого вполне должно хватить для того, чтобы в живых остались единицы. Их добьют берсерки.



[12] Мощный взрыв потряс льды. Пока никого нет, надо закладывать взрывчатку.

Глава 13. Обманщик. 10 января

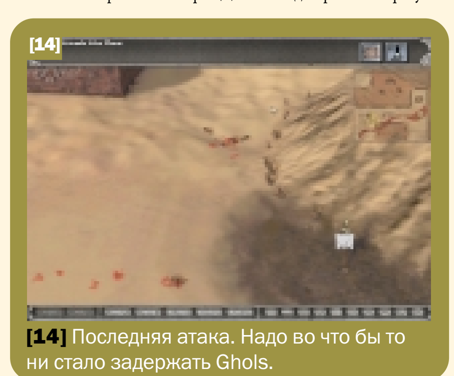
Так вот, вещица эта должна помочь нам освободить некоего Deceiver'а, волшебника. Может быть, в благодарность за освобождение он согласится встать на нашу сторону? Перед нами самая безобидная миссия. Мы находимся между двух огней: спереди местные охранники-варлоки, а сзади авангард сил Губителя. Придется маневрировать. Отведите берсерков назад и подождите, пока мимо не пройдет вражеский отряд. А потом тихонечко уходите влево. Пока он разбирается с варлоками, надо проскочить в левый коридор и оттуда пройти к центральному проходу. Там снова подождать еще один отряд и быстро-быстро пробежать в его арьергарде. Только старайтесь не показываться варлокам, иначе они переключатся на вас. Дальше все просто: взбираетесь на холм и освобождаете Deceiver'а.



[13] Варлоки не в состоянии сдержать натиск нечистой. Но все, что могли, они уже сделали. Теперь наша очередь.

Глава 14. С такими друзьями как эти. 1 февраля

Королю взбрело в голову, что город Муиртемна, не являющийся важным стратегическим пунктом, должен быть в наших руках. Приказ есть приказ... Однако, прежде чем штурмовать стены, нам придется посвятить себя забаве "захвати флаг". В течение 12 минут мы должны удержать как минимум 4 флага из 6... Итак, отведите один отряд к нижнему флагу (можете перестрелять ошивающихся там Ghols) и оставьте возле него одного берсерка. Теперь расходитесь на правый и левый флаги. Отбивайте атаки Ghols. Возможно, справа подойдет гигант Trow. Закидайте его стрелами издали, а когда он подступит совсем близко, бросайте берсерков. За три минуты до конца посылайте одного берсерка с левого фланга наверх. Добегите до флага и сразу же

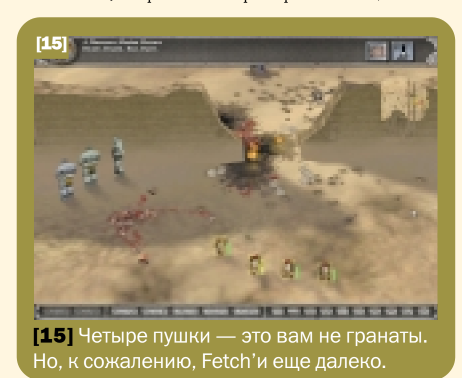


[14] Последняя атака. Надо во что бы то ни стало задержать Ghols.

назад. Эти маневром выманивается кучка Ghols, а за ними притащится и Trow. Уничтожив их, снова бегите наверх. Этот флаг в ваших руках, но буквально в последние 30 секунд враг предпримет атаку на нижний левый. Если ваша защита там слишком слаба, не дайте противнику добраться до цели, остановите его ценой любых потерь (запомните: даже если защитники еще не уничтожены, но схватка идет на территории вокруг флага, он считается не захваченным!).

Глава 15. Стены Муиртемны. 26 февраля

Победа далась нелегко, зато теперь на нашей стороне великаны Trow. С их помощью мы должны нейтрализовать гарнизон города, чтобы обезопасить высадку десанта. Стоять на месте строго воспрещается! Если карликов еще можно не заметить, то наши колоссы — прекрасная мишень. Все время передвигайтесь, прячась за стенками. Но и за ними не стойте очень долго — после второго выстрела вероятность попадания — 90%. Ни в коем случае не оставляйте карликов одних, в округе бегает слишком много миркридий. Как только окажетесь непосредственно рядом с подъемом к стене, отправьте Trow разбираться с защитниками.



[15] Четыре пушки — это вам не гранаты. Но, к сожалению, Fetch'и еще далеко.

После этого сразу подгоняйте карликов, иначе их забьют сбегающиеся со всех сторон отряды. Зачистив местность и вырубив пушки, ломайте стену в том месте, где уже есть трещина. Сам по себе гарнизон невелик. И выманивается легко. Только покажитесь в проломе, и все сбегутся, как миленькие. Тут-то их и накроют карлики. Скорее всего, в живых останутся Fetch'и и Shade, поскольку они двигаются очень медленно. Но в ближнем бою они крайне слабы, так что Trow справятся с ними без труда. Город взят!

Глава 16. Корона Ибиса. 27 февраля

Так вот зачем нам нужен был этот город! Оказывается, в здешних катакомбах спрятана древняя реликвия — Корона Ибиса, которую носили императоры. И она должна принадлежать Олрику! Не бойтесь, местные призраки совсем не страшные. Так что смело вперед. Прямо перед вами холм. Заберитесь на него и оттуда гасите карликов. Затем сворачивайте направо. Видите ряды статуй Stygian Knights? Как только вы пройдете этот зал, сзади возникнут карлики. Если вовремя расставить лучников, вреда они не причинят. Теперь добираетесь до следующего зала со статуями (по пути понаблюдайте, как взлетят на воздух призраки миркридий. Это зрелище!). Здесь все гораздо хуже. Статуи оживают при вашем появлении. Выманивайте их попарно и закидывайте гранатами. А дальше дружно в телепорт. До Короны совсем недалеко. Да и препятствий почти нет. Несколько лучников и "страшная" толпа берсерков, которая на деле превращается в маленькую кучку. Миркридии, охраняющие артефакт, лично

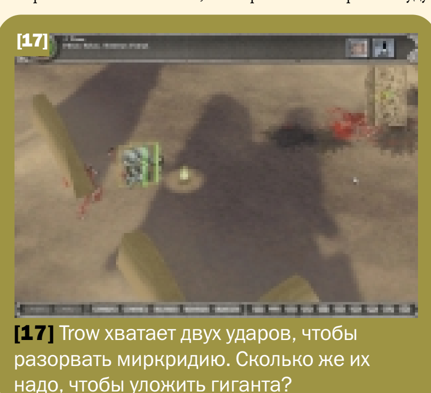


[16] Карлики-призраки возникли за моей спиной прямо из воздуха. Хорошо еще, лучники были готовы.

меня встретили как-то вяло. Я выхватил Корону прямо у них из-под носа. Для полного удовольствия можно всех вынести. Они не сопротивляются.

Глава 17. Искупление. 2 марта

За что боролись, на то и напоролись. Теперь уже нам придется оборонять город от превосходящих сил противника, который задумал страшную месть. Первую атаку по центру прекрасно останавливают Trow. После появления подкрепления распределите силы следующим образом: Trow должны находиться где-то посередине между воротами и левым проломом, а Heron Guards — возле правого. Одного карлика отправьте на центральный бастион, двое других пойдут на правый. Так или иначе, но проломы все равно будут

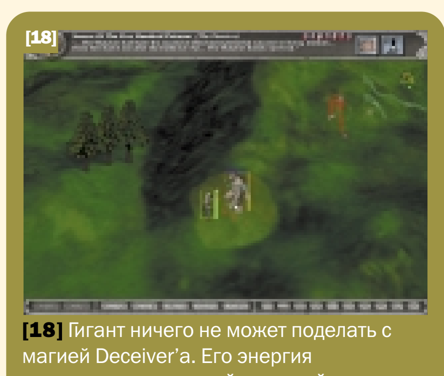


[17] Trow хватает двух ударов, чтобы разорвать миркридию. Сколько же их надо, чтобы уложить гиганта?

взорваны, от ваших ли выстрелов или гигантской миркридии, не суть. Дело в другом: расстреливайте гиганта сверху, а уже на территории города гасите его подручными средствами. На правом фланге постарайтесь не дать ему кинуть свои гранаты. Для этого атакуйте внезапно из-за стены. После одной-двух атак справа и слева все остальные будут направлены по центру и не представят серьезной опасности.

Глава 18. Реликвия. 19 апреля

И снова мы ищем магический амулет — Tain Shard, который приведет нас... ну, к чему-нибудь обязательно приведет. Да, сегодня с нами Deceiver. Его уникальная способность обращать врага на свою сторону — залог победы в этой миссии. Расправьтесь с отрядом Mauls, патрулирующим деревню. Если совсем не хотите вступать врукопашную, разложите на их пути взрывчатку. Только не забудьте потом собрать ее в деревне. Осторожно выходите к реке. Через нее ведут два моста, и оба неплохо охраняются. Но! Если вы дождетесь, когда отряды разойдутся в разные стороны, то можете успеть проскочить

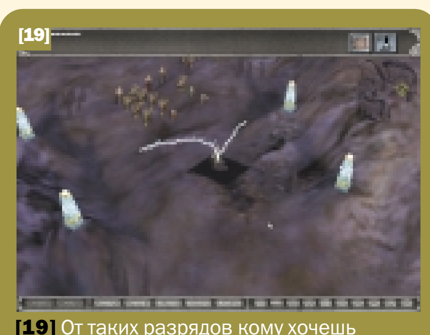


[18] Гигант ничего не может поделать с магией Deceiver'а. Его энергия уменьшается с каждой секундой.

незамеченным. Постарайтесь сразу же после перехода собрать ряды — там подойдет отряд миркридий. А вот теперь посмотрите налево — видите посреди реки маленький островок? Тут можно перебраться на другой берег (реку патрулируют Soulless). Дальше все просто. Одинокие миркридии и Fetch'и переходят на нашу сторону, в результате чего вы подойдете к финальной схватке со значительной армией. Приятно бить врага его же оружием! Deceiver'ом выманите гигантскую миркридию, а своими "превращенцами" атакуйте остальных. Забирайте амулет, он телепортирует вас в Таин.

Глава 19. Вызыватель. 20 апреля

Таин — это волшебное место, где прячется один очень нехороший человек — Summoner. Это его мы пытаемся найти аж с 8-й миссии. Сейчас он уже ничем помочь нам не в состоянии, но его может использовать Губитель. Мы должны найти Summoner'а и забить его до смерти. Видите лунки рядом с прозрачными стенами? Одна из лунок пуста. В нее карлик должен положить кристалл, который, естественно, охраняется. Стратегия выноса охраны проста: по очереди захватывайте миркридий и убивайте их. Постарайтесь сохранить для себя Fetch'ей. Точно так же забирается и кристалл для второй стены (будьте готовы — сверху свалится куча пауков). Дальше



[19] От таких разрядов кому хочешь станет не по себе. Но только не волшебнику!

возьмите Deceiver'ом голубой камень. С ним волшебнику будут не страшны молнии на "проходной" к Summoner'у. Пока он будет принимать на себя разряды, спокойно переводите весь отряд. Против Summoner'а надо действовать быстро. Heron'ов отправьте бить его охрану, а Deceiver пусть пробивается непосредственно к нему. Следите за тем, чтобы он не телепортировал вас. Жаль чудака, да чего не сделаешь ради спасения мира...

(Окончание следует.)

